ディノクライシス ほか 緊速6発/100ページ付録SLG攻略2/グランディアII

SEGA OFFICIAL

平成12年8月25日発行(隔週金曜日発行)第2巻第13号(通巻24号)

ファミ通DC

ドリームキャスト

2000 AUGUST
8/11・25 合併号
定価550YEN

特報!!

グランディアII

CAPCOM vs. SNK

デッド オア アライブ2

サクラ大戦2



ディノ クライシス
バトルビースター
ハンドレッド・ソード
パワースマッシュ
がんばれ!ニッポン!オリンピック2000
サイレントスコープ

ファミ通ならではの緊急速報6連発!!

注目作完全網羅

プロ野球チームであそぼうネット!/F355チャレンジ
ジャイアントグラム2000~全日本プロレス3 栄光の勇者達~
ナップルテール/バーチャアスリート2K/エターナル アルカディア
ロードス島戦記 邪神降臨/COOL COOL TOON
ルーンキャスター/特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝
ストリートファイターIII 3rd STRIKE/トゥームレイダー4
ヴァンパイア クロニクル/SPAWN In The Demon's Hand
ミスタードリラー/ハローキティのわくわくクッキーズ
ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編
プリズマティカリゼーション/ドグウ戦紀ー覇王ー
センチメンタルグラフティ2/Kanon/首都高バトル2 ほか

3大特別企画!!

7月1日から分社!! セガはこれからどうなるの!?
① セガ開発チーム独立!! 全社長直撃インタビュー!!

DCサポーターズ トークライブ in 札幌より
② ソニックチーム中裕司×カプコン船水紀孝 ネットワークゲームのらせん構造

ファミ通ネットゲーマー オフィシャル誌ならではの完全連動!!
③ ドリームライブラリ8月4日配信分 完全マニュアル&ドリームアイ体験レポート!

ファミ通 一族の陰謀
人気ゲームキャラクター クリマスカード＆テレカ 応募者全員プレゼント

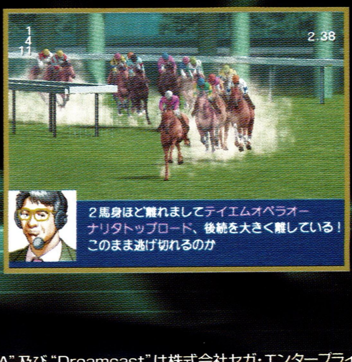
別冊付録100ページ第11弾!!

攻略の達人@DCシミュレーション Part2

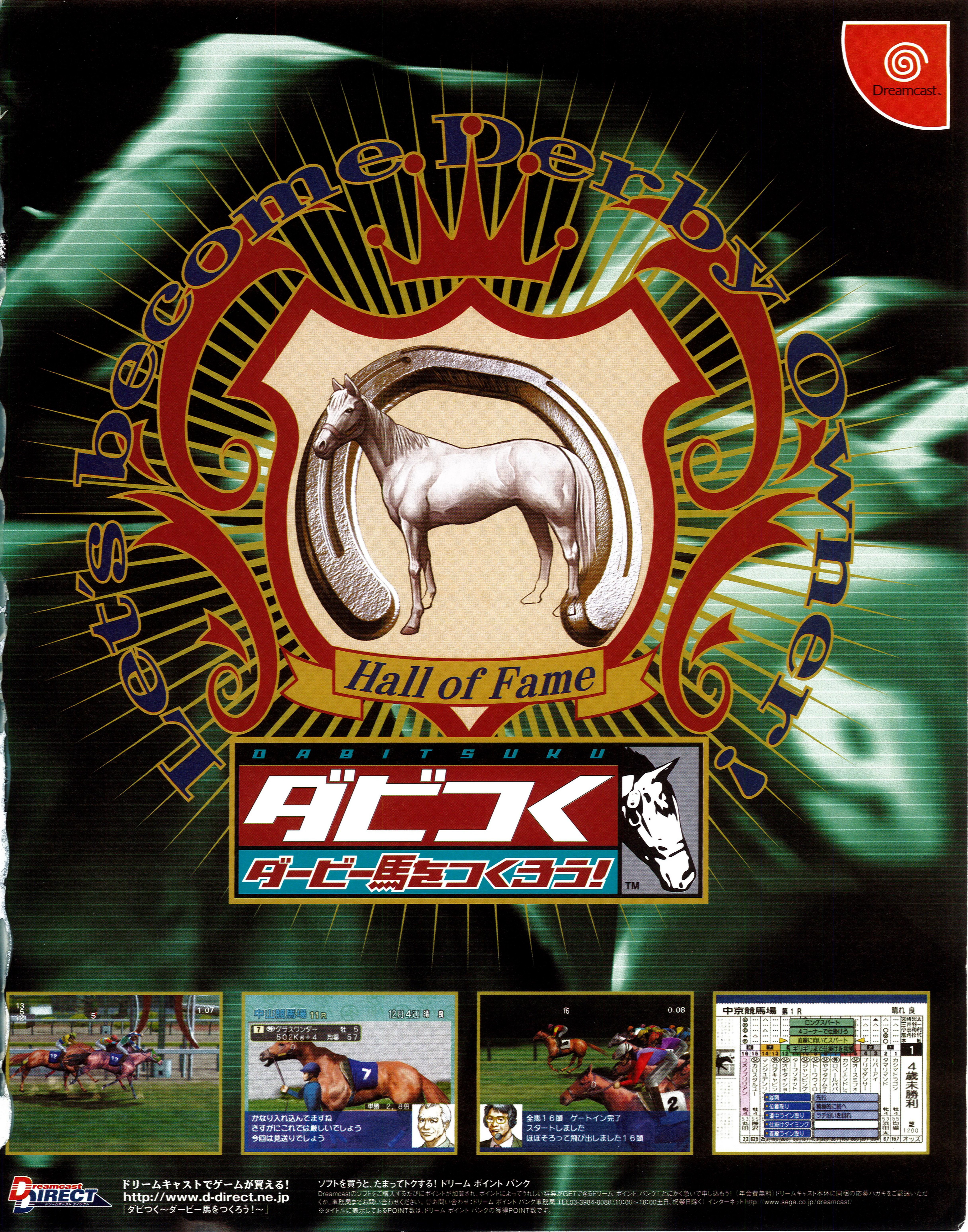

つくろう Let's make!!
Decade of Champions
Breeding
Debut
Horse of the Year
Consecutive Victories
Groom
Great Stallion
強くなれ。父の名のもとに。
7.27. on SALE!
6,800yen
（税別）360point
ネットワーク対応競走馬育成シミュレーション
VGA
通信対戦
1P
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 2000


1.21
ウイングアローも
内からやってくる！
キングヘイローは伸びないか！


ユメノブリリアント
牝4 鹿毛 454kg
ノーザンダンサー系
父 テインヒル
母 エコルシュ
母父 Big Spruce
クラス 未勝利 美浦所属
本賞金 0円
総賞金 0円
成績 0戦 0勝
日付 水曜日 木曜日
おまかせ
芝
ダート
ウッド
坂路
プール
単走
併せ馬
馬なり
強め
一杯


2.38
2馬身ほど離れましてテイエムオペラオー
ナリタトップロード、後続を大きく離している！
このまま逃げ切れるのか


モンロー
資金 966億7507万2000円
10億0000万円
ムハッ！
10億円


Dreamcast
Let's become Derby owner!
Hall of Fame
DABITSUKU
ダビつく
ダービー馬をつくろう!
TM
中山競馬場 11R
12月4週 晴 良
グラスワンダー 牡 5
502Kg +4 均場 57
かなり入れ込んでますね
さすがにこれでは厳しいでしょう
今回は見送りでしょう
全馬１６頭　ゲートイン完了
スタートしました
ほぼそろって飛び出しました１６頭
中京競馬場 第1R
4歳未勝利
ドリームキャストでゲームが買える!
http://www.d-direct.ne.jp
「ダビつく～ダービー馬をつくろう!～」
ソフトを買うと、たまってトクする! ドリーム ポイント バンク
Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリーム ポイント バンク! とにかく急いで申し込もう! (年会費無料) ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。◎お問い合わせ:ドリーム ポイント バンク事務局 TEL03-3984-8088 (10:00～18:00土日、祝祭日除く) インターネット http://www.sega.co.jp/dreamcast/
※タイトルに表示してあるPOINT数は、ドリーム ポイント バンクの獲得POINT数です。

CAPCOM

TODD McFARLANE ENTERTAINMENT

8人同時地獄へ堕ちろ！

8 PLAYERS DEATHMATCH

Access the cool & dark mysterious world of SPAWN

ネットワーク対戦が8人同時デスマッチを可能にした！

待ち伏せ／不意打ち／裏切り／奇襲／共謀、生き残りをかけた、サバイバルデスマッチ！

多人数対戦アクションゲーム

SPAWN® In The Demon's Hand

スポーンイン ザ デーモンズ ハンド

ドリームキャスト専用ソフト

2000年8月10日発売 標準価格5,800円（税別）



- ●アーケード版・3モード完全移植・4人対戦可能!!
- ●2つのオリジナルモード追加!!
- ●新キャラクター参戦!!



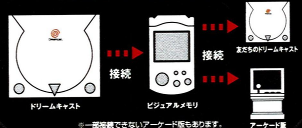
- ●多彩なマップバリエーション、新マップ6ステージ追加!!
- ●アーケード版で明かされなかった全キャラエンディング収録!!

「SPAWN」公式ホームページ http://www.capcom.co.jp/dcspawn/

ホームページにアクセスして、「隠しキャラ」をダウンロードせよ！

ビジュアルメモリでデータリンク

公式ホームページからゲットした「隠しキャラ」をビジュアルメモリにセーブ。友達のドリームキャストやアーケード版に接続して、「隠しキャラ」で対戦だ！



70ms高速通信対戦シリーズ 第4弾

手続き不要で、しかも低料金。常識を越えた高速通信。日本中を相手に8人同時対戦の壮絶バトルロイヤルで勝負だ！



・初回限定特典・

スペシャルパッケージ & 日本初公開イラスト満載「SPAWN」豪華28ページイラストブック付

マクファーレン フィギュアショー

―アメリカン・エンターテインメントの世界―

カプコンのドリームキャスト用ソフト「スポーン」も出展

●2000年8月19日（土）・20日（日）●TFT HALL 500

（ゆりかもめ「国際展示場正門駅」を出て左手すぐ）

主催：（株）エポック社　問合わせ先:03-3843-9162

このゲームには過激な表現が含まれています

株式会社カプコン®

〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号

CAPCOM FAX通信 FAX 06-6947-4540 ★カプコン・ホームページ★ http://www.capcom.co.jp/

★カプコンソフト情報★ 大阪（06）6946-6659 東京（03）3340-0718 札幌（011）281-8834 仙台（022）214-6040 名古屋（052）571-0493

広島（082）223-3339 松山（089）934-8786 福岡（092）272-0086 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

★カプコンフレンドリークラブ（CFC）会員募集中！

お問い合せはCFC事務局まで！ TEL（06）6948-0555


Dreamcast
Capullo
McFARLANE
DAN



ドリームキャスト専用ソフト『クルクルトゥーン』
2000.8.10 In Store★予価¥5,800(税別)
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
Dreamcast
COOL COOL TOON
リズムコミック クルクル トゥーン
WELCOME RHYTHM COMIC WORLD!
まるで絵本をめくるように"音"を楽しむゲーム、それが「リズムコミック」!
ダンスや音楽をメインに、笑いあり、友情あり、冒険ありのストーリーが展開される。
夢がいっぱいのリズムコミック『クルクルトゥーン』、この夏ドリームキャストで新登場!!
©SNK 2000
『COOL COOL TOON』と『COOL COOL JAM』は、つなげて通信できるのよ。
NEOGEO POCKET
ネオジオポケット専用ソフト
『クルクルジャム』
COOL COOL JAM
Session Play Action クルクル ジャム
2000.8.10 In Store★予価¥3,800(税別)
※ドリームキャストとの通信には、別売の専用接続ケーブルが必要です。
©SNK 2000

ファミ通DC
11-25 AUGUST 2000



CONTENTS

COVER
Motif:GRANDIA Ⅱ
Illustration: GAME ARTS

FAMITSU DC ORIGINAL

新生セガグループの新たなる挑戦 …48

DNA Array of Network Game ネットワークゲームのらせん構造
～ファミ通ドリームキャスト トークLive! in 札幌から～
船水紀孝×中裕司 ……………… 142

緊急速報
ディノクライシス …… 14
バトルビースター …… 17
ハンドレッド・ソード …… 20
パワースマッシュ …… 22
がんばれ! ニッポン! オリンピック2000 …… 24
サイレントスコープ …… 26

Special Report
グランディアⅡ 33
CAPCOM vs. SNK ミレニアムファイト2000 44
DEAD OR ALIVE 2 60
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ 62
プロ野球チームであそぼうネット！ 64
エターナル アルカディア 66
F355 challenge 68
Napple Tale ～Arsia in Daydream～ 70
Kanon 72
COOL COOL TOON 74

攻略の達人@DC
センチメンタルグラフティ2 76
ストリートファイターⅢ3rd STRIKE Fight for the Future 80
RECORD OF LODOSS WAR～ロードス島戦記 邪神降臨～ 82

PLAYING NOW&SOON
●ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3栄光の勇者達～ 84
●SPAWN ～In The Demon's Hand～ 86
●ドグウ戦紀－覇王－ 88
●ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編 90
●ハローキティのワクワククッキーズ 91
●Prismaticallization 92
●ルーンキャスター 93

ファミ通DCネットゲーマー
ドリームキャストダイレクト通信 131
ドリームライブラリ ソフトマニュアル 135

ドリームアイ体験レポート 138
ドリームライブラリ公文書館 140

攻略Data&Chart
ヴァンパイア クロニクル for Matching Service 113
TOMB RAIDERⅣ:THE LAST REVELATION 118
バーチャアスリート2K 120
首都高バトル2 122
ミスタードリラー 124

ファミ通DC EXPRESS 8
ソフトランキング 12
新作ゲームクロスレビュー 28
SEAMAN FILE 32
ヒーロー解析報告書 for 特撮冒険活劇スーパーヒーロー烈伝 94
WE ARE DC SUPPORTERS 95
ドリサポ 98
I♥DC 107
たたかえ!! 業界ゴロ 109
テレビゲーム最強の方程式 127
How to オンライントレード 128
ゲームクリエーターの妻の日記 129
プレゼント 130
水口日記。 141
WORLD WIDE DC 145
HI-TECH ARCADE WORLD 146
SEGA CONSUMER HISTORY 150
Pickup New Release 152
ファミ通一族の陰謀☆ 156
Software Schedule 158

ファミ通DC8/11・25合併号特別付録
攻略の達人@DC vol.5 SLG Special part2

GAME INDEX

■ドリームキャスト
ヴァンパイア クロニクル for Matching Service…31,113
エターナル アルカディア……66
F355 challenge……28,68
エルドラドゲート……154
Kanon……72
CAPCOM vs. SNK ミレニアムファイト2000 44
がんばれ!ニッポン!オリンピック2000 …24
グランディアⅡ……28,33
COOL COOL TOON……30,74
ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編……90
サイレントスコープ……26
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～ …62
シーマン～禁断のペット～<2001年対応版> ……9,32
ジャイアントグラム2000
～全日本プロレス3 栄光の勇者達～ 31,84
首都高バトル2……122
ストリートファイターⅢ3rd STRIKE
Fight for the Future……80
SPAWN ～In The Demon's Hand～ …29,86
センチメンタルグラフティ2……76
ディノクライシス……14
Dee Dee PLANET……29
DEAD OR ALIVE 2……60
TOMB RAIDERⅣ:THE LAST REVELATION…118
ドグウ戦紀－覇王－……29,88
特撮冒険活劇スーパーヒーロー烈伝……94
トリコロールクライシス……153
Napple Tale ～Arsia in Daydream～ …70
ねっとdeテニス……131
バーチャアスリート2K……120
HAPPY★LESSON～ファーストレッスン～……152
バトルビースター……17
ハローキティのワクワククッキーズ ……30,91
パワースマッシュ……22
ハンドレッド・ソード……20
Prismaticallization……31,92
プロ野球チームであそぼうネット！……30,64
ミスタードリラー……124
メルクリウスプリティ end of the century ……153
ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング ……152
ルーンキャスター……93
RECORD OF LODOSS WAR
～ロードス島戦記 邪神降臨～……82

■ドリームライブラリ
R-TYPE Ⅰ……136
R-TYPE Ⅱ……136
ソルジャーブレイド……137
ファンタジーゾーン……140

■アーケード
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000……146
ギルティギア ゼクス……149
スラッシュアウト……148

発行 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Tel03・5736・7111（大代表）
発売 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03・5433・7850（営業局）

FAMITSU DC EXPRESS

AUGUST 8.11-25 ファミ通DCエクスプレス

TOPIC 2000年上半期でもっとも売れたDCタイトルは?

今年も早くも折り返し地点。というわけで今回は2000年上半期のドリームキャストソフト販売トップ10をみていくことにしよう。(集計は1月3日〜7月2日まで。データは126ページに記されたファミ通協力店のご協力により本誌編集部で独自に作成したものです)

さて、結果のほうは以下の表をご覧いただければわかるとおりカプコン『バイオハザード-CODE:Veronica-』の圧勝に終わった。今年の2月3日に発売されたこのタイトルは、7月2日までに40万本を越える売上げを記録したのだ。ちなみにこの数字はドリームキャストすべてのソフトの累計売上本数でも堂々1位となっている。ロングセラーで話題を呼んだ『シーマン〜禁断のペット〜』をしのぐというだけでも、いかに『ベロニカ』がドリームキャストユーザーのあいだで支持されているかがおわかりいただけるだろう。2位には同じくカプコンの『MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW Age of Heroes』が入り、カプコンの力を見せつける結果となった。

とはいえ1位と2位以下の売上の差は倍以上開いており、上半期のドリームキャストソフトすべての売上を累計しても、265万本といささか寂しい結果に終わった。「ドリームキャストのソフトは最近おもしろい」とはよく言われることであるが、なかなか売上には結びついていないというのが今日の事情のようだ。『グランディアII』など、大作の続々登場する下半期に期待したいものだ。



←ハイクオリティー、絶妙なゲームバランス、そしてユーザーを飽きさせないシナリオと、まさに三拍子そろった感のある"コード:ベロニカ"。ユーザーからの絶大な支持はある意味当然だ。

トップの座に輝いたのは『バイオハザード-CODE:Veronica-』

上半期ドリームキャストソフト販売本数

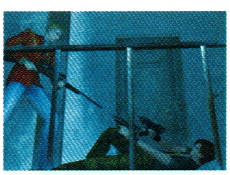
順位	タイトル	メーカー	発売日	上半期実売数
1	バイオハザード-CODE:Veronica-	カプコン	2月3日	402,699
2	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	3月30日	137,611
3	Sega GT Homologation Special	セガ	2月17日	122,276
4	CRAZY TAXI(クレイジータクシー)	セガ	1月27日	113,984
5	シェンムー 一章 横須賀	セガ	1999年12月29日	98,189
6	サクラ大戦	セガ	5月25日	96,862
7	シーマン〜禁断のペット〜	ビバリウム	1999年7月29日	75,273
8	ROOMMANIA#203	セガ	1月27日	73,093
9	首都高バトル2	元気	6月22日	70,771
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK	3月30日	64,948

カプコン喜びのコメント

皆さんどうもありがとうございます。おかげさまで『バイオハザード-CODE:Veronica-』が上半期の売上ナンバーワンに輝くことができました(しかも累計でも1位!)。開発者になりかわって感謝します。これからもこのような作品を皆様にお届けできるようにがんばります(え、『バイオ』の最新作を出してほしいですって?……汗)。そのまえに今回ドリームキャスト版が発表された『ディノクライシス』ともどもよろしくお願いします。

(マーケティング部宣伝チーム萩原良輔)





ドリームキャストソフト累計販売本数

順位	タイトル	メーカー	推定実売数
1	バイオハザード-CODE:Veronica-	カプコン	402,699
2	シーマン〜禁断のペット〜	ビバリウム	396,843
3	SONIC ADVENTURE	セガ	383,991
4	セガラリー2	セガ	374,885
5	シェンムー 一章 横須賀	セガ	355,438
6	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	303,564
7	ソウルキャリバー	ナムコ	287,686
8	バーチャファイター3tb	セガ	279,160
9	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	238,580
10	THE HOUSE OF DEAD 2	セガ	233,895
11	プロ野球チームをつくろう!	セガ	186,510
12	首都高バトル	元気	159,662
13	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	142,227
14	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	137,611
15	パワーストーン	カプコン	135,179
16	Sega GT Homologation Special	セガ	122,276
17	Get Bass	セガ	119,518
18	機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…	バンダイ	116,293
19	CRAZY TAXY(クレイジータクシー)	セガ	113,984
20	神機世界Evolution(エヴォリューション)	セガ	111,480

EVENT "21世紀夢の技術展（ゆめテク）"にセガが次世代ネットワークサービスnet@を出展した!!

記者F　さっそく行ってきましたよ、ゆめテク。
記者O　おう、どうだった？
F　ソニーやホンダなど100社以上の企業が出展しているんですが、それぞれの企業の最近技術が一堂に会して楽しかったですね。
O　科学博覧会の趣もあるからね。
F　SF好きな僕は会場を歩きながらワクワクしちゃいましたよ。で、肝心のセガなんですが、話題のnet@を出展していましたね。
O　アミューズメント施設を光ケーブルで繋ぐあれか？
F　ええ。映像をダウンロードしたり、施設間をつないでの通信対戦が可能になるんです。
　それで実際にnet@を体験してみたんですが、豊富なコンテンツがタイムラグなく楽しめて、近未来を感じさせてくれましたね。
O　ふーん、これは実際に体験してみるのがいいようだね。オレもゆめテクにいってみようかな。



⬆たくさんの来場者を招いてのデモプレイが行われたセガブースのnet@。みんな楽しそうだったぞ。



⬆画面に触るだけで簡単にコンテンツが見られるのだ。

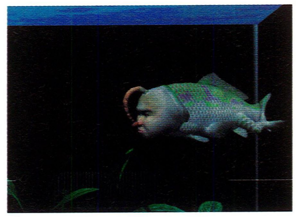


➡net@のディスプレイ。ハイテク技術満載。

開催概要	
日　時	8月6日(日)まで 10:00～19:00 ※土、日は21:00まで
会　場	東京ビッグサイト
入場料	一般／1500円(税込)、 高校生／500円(税込) ※中学生以下は無料。
問合せ先	0120・5・30286 (21世紀夢の技術展運営委員)

Software 『シーマン』がバージョンアップ

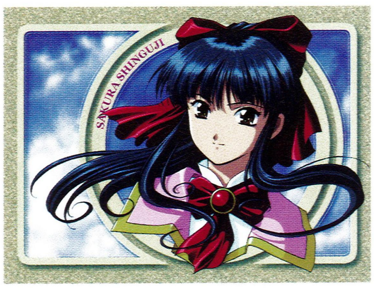
　特報！　あの『シーマン～禁断のペット～』（発売元：ビバリウム）にアップグレード版が登場することになった。その名も『シーマン～禁断のペット～〈2001年対応版〉』だ。シーマンの認識する言語の増加や音声認識の精度を向上させるなど、格段の進化を遂げているのだ。発売日は8月10日（木）。価格6800円（マイクデバイスつき）だ。詳細はP32の連載"SEAMAN FILE"へ急げ！



⬆なんとコンビニでの販売も予定されている。

Software "サクラプロジェクト2000"に強力なラインナップ PC版『サクラ大戦～電幕倶楽部2』堂々登場

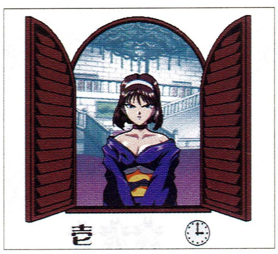
　大きな盛り上がりを見せている"サクラプロジェクト2000"だが、8月31日（月）にPC版『サクラ大戦～電幕倶楽部2』がセガから発売されることになった。PCのオリジナルとなるこの作品は、タイピングソフトやスクリーンセーバーなど、豊富なコンテンツを持つデスクトップアクセサリー集なのだ。とくに、主人公・大神一郎のセリフをタイピングにより入力することで物語が進行する"サクラタイピングソフト"はハマること間違いなし。また、豪華限定版にはオリジナルキャストメダルをつけた"帝撃特製札入れ"を同梱、さらに予約特典としてオリジナルポストカード（5枚セット）がプレゼントされるのだ。この機会にお店に予約したほうがいいかも。
　また、8月17日（木）にはPC版『サクラ大戦～普及版～』の発売も決定。昨年に発売されたPC版の廉価版である本作は、アドベンチャーパートのボイスが新規追加されているのが特徴だ。いままでのファンにも新鮮な驚きがあるかもしれないぞ。



⬅すべてが新規描き下ろしからなる34枚のグラフィックデータ集が収録されている。このほか、ボイスデータやおまけアイテムも盛りだくさんなのだ。



⬆こちらは"サクラタイピングソフト"。入力タイミングと正確度はキャラ別に記録されるのだ。



⬆『サクラ』キャラが反応してくれる"タスクランチャー"。

『サクラ大戦～電幕倶楽部2』豪華限定版
8月31日発売予定　価格：6800円（税別）
〈必須動作環境〉 OS：Windows95もしくは98　CPU：Pentium166MHz以上
メモリ：64MB以上　HD空き容量：300MB以上　CD：4倍速以上
『サクラ大戦（Windows版）～普及版～』
8月17日発売予定　価格：5800円
〈必須動作環境〉 OS：Windows95もしくは98　CPU：Pentium166MHz以上
メモリ：64MB以上
HD空き容量：200MB以上
CD：4倍速以上
問合せ先　047・380・6441
（セガPCユーザーサポート）
ホームページ http://www.sega.co.jp/sega/pc

TOPIC 『エアロF』に新作が登場!?

　このたびCRIで"エアロダンシングF ダンシングオーディション"が開催されることになった。これは現在好評発売中の『エアロダンシングF』のリプレイデータをユーザーから募集し、優秀作を競うというもの。しかも、優れた作品には数々の賞品のほかに、『エアロダンシングF ファンディスク』（仮題）への登場権が与えられるというのだ。気になる応募期間は8月15日（火）まで。詳しい参加方法などに関しては、右記『エアロダンシング』の公式ホームページを参照にされたし。
　ちなみに、この『エアロダンシングF　ファンディスク』（仮題）、発売時期や内容などについては一切未定。ファンとしてはファンディスクが発売されることを喜びつつ、CRIからの正式発表のあるまで首を長くして待とう。
http://aerodancing.dricas.ne.jp/



⬅優秀作集まれ（画面はエアロダンシングF）。

EVENT

楽しいイベントが盛りだくさん『CAPCOM VS. SNK』がネオジオワールドにやってくる!!

カプコンキャラとSNKキャラの強力タッグが話題の『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』(発売元:カプコン)。8月のNAOMI版リリースを間近に控え、ひと足お先にプレイできるイベントがネオジオワールドで開催されることになった。この"The Millennium Debut 2000"ではゲーム大会のほかにファンにはたまらないいくつもの催しを実施、当日はスペシャルイベントの発表も予定されているらしいのだ。カプコンとSNKのファンなら出かけるしかないね。



➡カプコン&SNKの人気キャラが集結!!

(イベント概要)
日　時　7月30日(日)
第1回11:00〜　第2回13:00〜
会　場　東京・青海パレットタウン内、ネオジオワールド
入場無料(参加者はネオジオワールドの入口前に集合のこと。9:30より整理券を配布)
ホームページhttp://www.capcom.co.jp http://www.neogeo.co.jp

Campaign

『ゴルフしようよ2000』の新キャラネーミングコンテストを実施

年内発売予定のソフトマックス『ゴルフしようよ2000』でネーミングコンテストが実施されることになった。今回名前を募集するのは3人の女の子。じつはこの3人、前作ではホセギャルズとしてちょっとだけ登場していたのだ。みなさんかわいい名前をつけてあげてね。応募者は官製ハガキで以下のあて先まで。締切は8月15日(火)必着。応募者には抽選で豪華賞品がプレゼントされるぞ。



⬅ホセの妹。しっかりしているように見えてじつはブラコンなのだ。スペイン人。



➡外交官の父を持つ帰国子女。22歳の日本人だ。英語のほうが得意な明るいコ。



➡19歳のドイツ人。お嬢さまで、世間知らず。突拍子もない行動にでることがある。

あて先
〒154-8528
エンタープレイン ファミ通DC編集部
「ゴルフしようよネーミングコンテスト」係

EVENT

『SPAWN』の世界が満喫できるマクファーレン・フィギュア・ショー開催

いよいよ発売日の8月10日(木)が間近になったカプコン『SPAWN In The Demon's Hand』。この『SPAWN』がアメコミをモチーフにしているのは周知のとおりだが、その『SPAWN』のフィギュアを集めた"マクファーレン・フィギュア・ショー"が、8月19日(土)、20日(日)の両日、東京有明・TFT HALLで開催されることになった。

イベントの当日に展示されるのは、日本国内で発売されたマクファーレンフィギュアなど合計約600点(バリエーションを含む)など。そのほか、マクファーレン・トイズ社のデザイン工房の映像など、マクファーレンに関する貴重な映像が満載なのだ。会場限定グッズなど各種物販も用意されているぞ。しかも当日はドリームキャスト版『SPAWN』の無料体験コーナーを設置。自由に遊ぶことができるようになっているのだ。

ちなみに8月20日はTFT HALLに近い東京ビッグサイトでガレージキットの祭典"ワンダーフェスティバル"が予定されており、そのガイドブックを提示した来場者は"マクファーレン・フィギュア・ショー"の入場が無料となっているぞ。ファンなら行くべし!



⬆かっこいい『SPAWN』のフィギュアが一堂に会するのだ。

開催概要
日時　8月19日(土)、20日(日)
10:00〜18:00
会場　TFT HALL 500
※東京臨海新交通ゆりかもめ・国際展示場正門駅出て左手
入場料　前売券　500円(税込)
当日券　600円(税込)※小学生以下無料
問合せ先　03・3843・9162
(エポック社C-Works事業部
マクファーレン・フィギュア・ショー事務局)
ホームページ　http://www.epoch-company.co.jp/c-works.html

TOPIC

『COOL COOL TOON』のテーマ曲を歌うdueのふたりが編集部にやってきた!!

新機軸の音ゲーSNK『COOL COOL TOON』で印象的なボーカル曲を歌うふたり組due(デュエ)。なんと、このdueが編集部に遊びに来てくれたのだ。阿鼻叫喚の渦に巻き込まれた編集部の中でもひときわ喜んでいたのが本誌編集部こだまっち。ふたりのファンになったというこだまっちはちゃっかり3人で写真に収まっていたのだ。編集部にさわやかな風が吹きぬけた1日だったぞ。9月20日にサイトロン&アートから発売されるサントラに彼女たちの歌声が収録されているので要チェックだね。



⬆市毛みどりちゃん(左)と本間亨子ちゃん(右)に挟まれたこだまっちは幸せそうだね。

今回はdueの訪問を記念して、彼女たちがサインをしてくれたユサのスポンジを3名にプレゼント。希望者はP160のあて先で「due」係まで。締切は8月24日必着。

MEDIA EXPRESS

夏はアツイ! 今回はそんな暑い夏を吹き飛ばすさわやかな2タイトルを紹介していこう。



マリオネットカンパニー2 Chu! オリジナルサウンドトラックぷらす

発売中
定価:2243円(税込)
発売元:コナミミュージックエンタテインメント
ゲーム音楽が中心の新レーベル"Prime Box"第1弾。『1』と『2 Chu!』のBGMを収録。



BATTLE GEAR −THE DISCOVERY OF ROADS−

8月23日発売予定
定価:2476円(税別)
発売元:ZUNTATA RECORDS
業務用の本格レースゲームのサウンドトラック。田中昌之によるボーカル曲も収録。

発売日	攻略本書名	出版社名	本体価格	サイズ
7月31日	マリオネットカンパニー2Chu! ビジュアルファンブック	エンターブレイン	2000円	A4
8月3日	グランディア　最速攻略ガイド	メディアワークス	未定	A5
8月10日	ストリートファイターⅢサードストライク ファイト フォー ザ フューチャー公式ガイドブック	エンターブレイン	1300円	A5
8月12日	グランディアⅡオフィシャルガイドブック	エンターブレイン	1200円	A5
8月上旬	安い!かんたん!面白い!ネットでゲームは楽しくなる!　ドリームキャストインターネットガイド	ソフトバンクパブリッシング	1300円	A5
8月上旬	ルーンジェイド　パーフェクトブック	ソフトバンクパブリッシング	1800円	A5

DC EXPRESS NEWS Close-up

ゲーム文化をしっかり日本に根付かせるための試み BIT GENERATION2000テレビゲーム展の意義とは？

テレビゲームの展覧会としては、おそらく公立美術館で初の試みとなる、"BIT GENERATION 2000テレビゲーム展"が神戸ファッション美術館で開催中だ。「ゲームって何だろう？」という、日ごろ僕たちがあまり考えることのない問題をテーマにしたこの展覧会は、どのような意図で開催されたのだろうか。仕掛人ともいうべき神戸ファッション美術館・学芸部、百々徹氏にお話を伺った。

テレビゲームを考えるに値するものにしたい

そもそも百々氏がテレビゲームの展覧会の開催を思い立ったきっかけは、自身がテレビゲームの変遷とともに成長しながら、それに対して考えることすらしなかった自分に気がついたからだという。

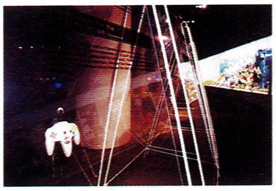
「私の娘が"ゲームをやりたい"っていう年齢になったときに、私自身の中で娘に語ってあげられるような、ゲームに対する言葉が見つからなかったんです」

そんな百々氏の思いが明確な形を取り始めたのは昨年の5月以降、桝山寛氏（テレビゲーム・ミュージアム代表）と、平林久和氏（ゲームアナリスト）に展覧会の協力を要請してからだ。もちろん開催までにはさまざまな紆余曲折があったようであるが……。

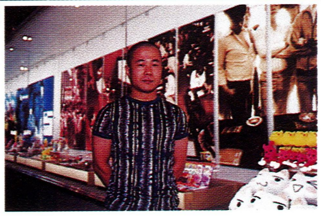
「市から展覧会の承諾を得るのにけっこう苦労しましたね。一般にゲームのある空間というのはゲームセンターか東京ゲームショウくらいなんで、展覧会として成立するかどうか心配されました。じつは、私自身も最初は不安だったんですけどね（笑）」



➡館内は6つの催しから構成される。古のレトロゲームから最新ゲームの体験もでき、ゲームの変遷を実感することができるようになっている。



⬆インターフェースの移り変わりなども紹介している。



⬆神戸ファッション美術館の百々氏。周辺文化の展示物の前で。

会　期　8月29日（火）まで11:00～18:00 ※金曜日のみ20:00まで　毎週水曜日は休館日
会　場　神戸ファッション美術館　1Fアートウイング
アクセス　JR神戸線・住吉駅もしくは阪神・魚崎駅乗り換え、六甲ライナー・アイランドセンター駅下車すぐ
入場料　一般／800円　小中高生、65歳以下／600円
問合せ先　078・858・0050（神戸ファッション美術館）
http://www.tvgame-museum.com

今回の展覧会では、新旧取り混ぜかなりの数のテレビゲームがそろえられているが、"テレビゲームの進化史"やゲームソフトの変遷"といった具合にいくつかの切り口に分かれて出展されている。その中からテレビゲームの"文脈"を感じ取ってほしいという主催者側の思いがあるようだ。

「この展覧会を通じて、テレビゲームについてちょっとだけでもいいから真剣に考えてほしいという気持ちはありますね。

日本のテレビゲームを巡る現状って、かなりずさんですよね。市場規模は1兆円を超え、海外からも日本の文化として評価されているのに、肝心の国内ではいまひとつ理解度が低い。未成年の猟奇的な事件なんかがあると、すぐテレビゲームの責任にされたりするわけです。

たとえば映画評論家はたくさんいますが、ゲーム評論家といわれる人たちはごくひと握りじゃないですか。ゲームには当然いいゲームもあれば、悪いゲームもあるわけで、その辺で正確な批評をする目をもっと養っていかないとテレビゲームが文化にならないように思うんですね。

そういう意味ではテレビゲームを考えるに値するものにしたいし、ゲームとの付き合いかたをもっとしっかり教えてあげる人がいてもいいと思うんです」

もちろんたった1回の展覧会で、そうなにもかもが変わるわけではない。しかしこの展覧会が何かのきっかけにでもなればという思いは百々氏の中にはある。

さて、今回の展覧会では「テレビゲームとは何か？」という問いかけはあっても、それに対する答えは用意されていない。答えは来場者ひとりひとりに感じ取ってほしいのだという。みなさんもその何かを感じ取りに展覧会まで足を運んでみてはいかが。

ちなみに、この展覧会は8月29日（火）までは神戸ファッション美術館で見られるが、そのあとは同種の内容で、茨城県・水戸美術館現代美術ギャラリーでも10月28日（土）～'01年1月28日（日）まで開催されるとのことだ。

ドリームキャストトピック ALL that JAZZ あれこれ

記者O　勝った！

記者F　え、なにを買ったんですか？

O　買ったんじゃない、勝ったんだ。このまえ秋葉原で行われた、『TOMB RAIDER Ⅳ：THE LAST REVELATION』の発売記念ゲーム大会でオレが優勝したんだよ。

F　ああ、サラ・クロフト見たさに出かけたやつですか。で、サラには会えたんですか？

O　ああ、サラちゃ～ん。サラちゃんの出現に秋葉原のみんなは盛り上がっていたなあ。そうそう、サラちゃんはやさしいから読者プレゼントということで、『TOMB RAIDER Ⅳ』の特製ポスターを3名様分くれたんだぞ。希望者はP160のあて先「ララポスター」係まで。締切は8月24日必着のこと。

F　さりげなく告知をしていますね。そうそう秋葉原で思い出したんですが、8月24日に発売予定のアークシステムワークスの『プリズマティカリゼーション』の予約特典としてテレカが秋葉原などの各種ショップでつくんです。

O　へえ、どこどこ？

F　ソフマップやゲーマーズ、ラオックス ザ・コンピューター ゲーム館、アニメイトなどで行っていますよ。

O　それは予約しなきゃ。



➡かくも美しきサラ。その正体はカプコンの広報さん。

DC TOP10 ソフト売上ランキング

7月上旬の集計となった今回は、前回と同じく6月下旬のソフトが上位を独占。『グランディアII』など期待のソフトが発売される次号はかなりの変動が予想されるぞ。

集計期間 7月3日～7月16日

1 ジェットセットラジオ
前回 3

2000年6月29日発売 5800円



■セガ・エンタープライゼス　アクション

前回の3位から1位にランクアップと快挙。ほかに比べて売上が伸びたのはやはり口コミか？

推定販売本数 15667

推定累計販売本数 47840

2 首都高バトル2
前回 1

2000年6月22日発売 5800円



■元気　レース

首位を明け渡したが2位はキープ。さらなる走りを極めたい人は122ページからの攻略を参考に。

推定販売本数 8834

推定累計販売本数 79605

3 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
前回 5

2000年6月29日発売 6800円



■バンダイ　シミュレーション

こちらも前回5位から3位にアップ。データのダウンロードサービスに期待している人も多いのでは。

推定販売本数 7713

推定累計販売本数 26480

順位	販売本数	累計販売本数	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	7108	44716	前回2	ストリートファイターIII 3rd ストライク ファイト フォー ザ フューチャー	カプコン	格闘アクション	2000年6月29日発売 5800円
5	5563	19725	前回8	ミスタードリラー	ナムコ	パズル	2000年6月29日発売 4800円
6	5284	5284	NEW	ネッパチII @VPACHI ～CRハレンチ学園～	ダイコク電機	シミュレーション	2000年7月6日発売 4800円
7	4734	20076	前回6	RECORD OF LODOSS WAR ～ロードス島戦記 邪神降臨～	角川書店	アクションRPG	2000年6月29日発売 6800円
8	4667	19707	前回7	Memories Off Complete	キッド	アドベンチャー	2000年6月29日発売 6800円
9	2778	24427	前回4	アドバンスド大戦略 ～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～	セガ・エンタープライゼス	シミュレーション	2000年6月22日発売 6800円
10	2312	99174	前回10	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	2000年5月25日発売 4800円（初回限定版 6800円）

●ドリームキャスト販売台数

3668台（7月3日～7月9日）
3776台（7月10日～7月16日）

推定累計販売台数 152万212台

DC TOP5 週間ソフト売上ランキング

2週とも上位4タイトルはまったく同じ順位。1週目には7月6日に発売された『ネッパチII』が顔を出しているが2週目には姿を消し、新タイトルには苦しい2週間となった。

集計期間 7月3日～7月9日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	10251	42424	ジェットセットラジオ	セガ・エンタープライゼス	アクション	2000年6月29日発売 5800円
2	5257	76028	首都高バトル2	元気	レース	2000年6月22日発売 5800円
3	4929	23696	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	シミュレーション	2000年6月29日発売 6800円
4	4731	42339	ストリートファイターIII 3rd ストライク ファイト フォー ザ フューチャー	カプコン	格闘アクション	2000年6月29日発売 5800円
5	4197	4197	ネッパチII @VPACHI ～CRハレンチ学園～	ダイコク電機	シミュレーション	2000年7月6日発売 4800円

集計期間 7月10日～7月16日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	5416	47840	ジェットセットラジオ	セガ・エンタープライゼス	アクション	2000年6月29日発売 5800円
2	3577	79605	首都高バトル2	元気	レース	2000年6月22日発売 5800円
3	2784	26480	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	シミュレーション	2000年6月29日発売 6800円
4	2377	44716	ストリートファイターIII 3rd ストライク ファイト フォー ザ フューチャー	カプコン	格闘アクション	2000年6月29日発売 5800円
5	2377	19725	ミスタードリラー	ナムコ	パズル	2000年6月29日発売 4800円

※売上ランキングは、126ページに掲載したファミ通協力店のご協力によりファミ通DC編集部が独自に作成したものです。

DC 期待の新作 TOP20

前回初公開の『DEAD OR ALIVE 2』が11位にランクイン。『GIANTGRAM 2000』、『ヴァンパイア クロニクル』も新登場。8月タイトルが抜ける次回はどうなる!?

1 グランディアII

2000年8月3日発売予定 6800円(初回限定版7800円)

前回 1 / 964票



■ゲームアーツ RPG

3月以来1位の座を明け渡すことなく根強い人気を証明してきた本作。マップ情報等満載の発売直前情報は33ページから11ページにわたって掲載しているぞ。

2 サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

2000年秋発売予定 価格未定

前回 2 / 480票



■セガ・エンタープライゼス アドベンチャー

新情報もない状態で2位をキープしてきた『サクラ大戦3』。来月からは『エターナル アルカディア』と1位の座を巡って競い合うことになりそうだ。

3 エターナル アルカディア

2000年9月14日発売予定 6800円(LIMITED BOX9800円)

前回 3 / 456票



■セガ・エンタープライゼス RPG

船どうしの戦いという、RPGらしからぬ砲撃戦モードが特徴の本作。ヴァイスたちが戦うことになるだろう個性的な敵艦の姿は66ページで紹介しているぞ。

順位	前回	票数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	前回 4	299票	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	格闘アクション	2000年9月6日発売予定 5800円
5	前回 5	162票	シェンムー続編	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	発売日未定 価格未定
6	前回 7	152票	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	2000年9月21日発売 5800円(初回限定版 7800円)
7	前回 8	149票	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	シミュレーションRPG	発売日未定 価格未定
8	前回 10	143票	F355 challenge	セガ・エンタープライゼス	レース	2000年8月3日発売予定 5800円
9	前回 6	138票	SONIC ADVENTURE 2	セガ・エンタープライゼス	アクション	2001年発売予定 価格未定
10	前回 19	128票	SPAWN In The Demon's Hand	カプコン	アクション	2000年8月10日発売予定 5800円
11	NEW	124票	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	格闘アクション	2000年9月28日発売予定 6800円
12	NEW	100票	GIANTGRAM 2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	セガ・エンタープライゼス	スポーツ	2000年8月10日発売予定 5800円
13	前回 13	90票	エルドラドゲート	カプコン	RPG	2000年秋発売予定 2800円
14	前回 14	86票	Kanon	NECインターチャネル	アドベンチャー	2000年9月14日発売予定 6800円
15	前回 15	81票	PHANTASY STAR ONLINE	セガ・エンタープライゼス	RPG	2000年発売予定 価格未定
16	前回 12	71票	METAL MAX WILD EYES	アスキー	RPG	2000年発売予定 価格未定
17	前回 18	67票	ガンスパイク	カプコン	アクションシューティング	2000年秋発売予定 5800円
18	前回 17	62票	ルーンジェイド	ハドソン	RPG	2000年8月24日発売予定 5800円
19	前回 20	52票	deSPIRIA	アトラス	RPG	2000年9月発売予定 6800円
20	NEW	48票	ヴァンパイア クロニクル for Matching Service	カプコン	格闘アクション	2000年8月10日発売予定 4800円

DC 読者が選ぶ TOP10



←癖のある作品だが人気は上昇中。

『ソウルキャリバー』が久しぶりに『シェンムー』を抜いて1位に返り咲いた。『ジェットセットラジオ』が6位に登場し、売上ランキングの好評さを反映する形となっているのだ。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	票数
1	2	ソウルキャリバー	ナムコ	格闘アクション	197票
2	1	シェンムー 一章 横須賀	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	179票
3	3	バイオ ハザード コード:ベロニカ	カプコン	アドベンチャー	147票
4	4	マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ	カプコン	格闘アクション	105票
5	7	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	73票
6	NEW	ジェットセットラジオ	セガ・エンタープライゼス	アクション	69票
7	9	SONIC ADVENTURE	セガ・エンタープライゼス	アクション	64票
8	5	CRAZY TAXI	セガ・エンタープライゼス	アクション	59票
9	6	久遠の絆 再臨詔	フォグ	アドベンチャー	50票
10	－	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ・エンタープライゼス	シミュレーション	46票

※期待の新作TOP20と読者が選ぶTOP10は本誌のアンケートハガキから集計しました。

緊急速報

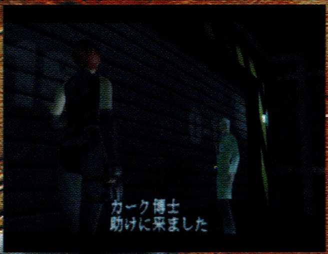
カプコンが『バイオ』に続いて送り出した人気のパニックホラーを移植

未知の恐怖がDCを襲う!!

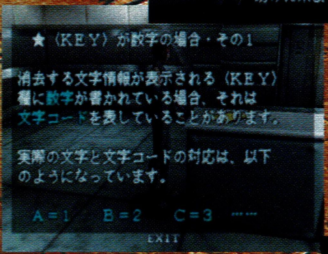
つぎつぎにドリームキャストの作品を発表しているカプコンから、また新たな作品が発表された。南海の孤島を舞台に、恐竜に追われる恐怖を表現した『ディノ クライシス』だ!

プレイステーション版、PC版で発売された『ディノ クライシス』の発売が決定。同社のヒット作『バイオハザード』シリーズのシステムを昇華させ、新たなシステムなどを盛り込んだ意欲作。『バイオ』シリーズのゾンビに対し、恐怖の対象は恐竜。あらゆる場所から突然現れ、プレイヤーに襲いかかってくる恐竜の圧倒的な迫力と生命力、そして恐竜たちに"追われる恐怖"を表現している。

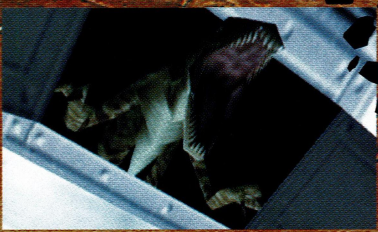
つぎつぎにタイトルを発表しているカプコンは先日、マルチプラットフォームでの展開を発表したばかり。そのため、本作以外の人気シリーズも移植される可能性が高い。これからのカプコンの動きから目が離せない!



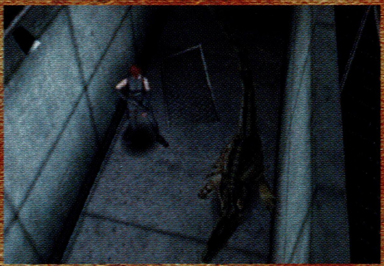
⬅カーク博士奪還のため孤島に潜入するが、そこで見たものは……。



⬅謎解きもグレードアップ。さまざまな情報を入手していかないと解けないぞ。



⬆いろいろな場所でいきなり恐竜に襲われるという未知の恐怖を体験しよう。



⬆入り組んだ建物、薄暗い照明、襲いかかる恐竜など、『バイオ』シリーズで培った恐怖の演出を昇華。

祝・発売決定!!
9月6日(水)!!

DINO
ディノ クライシス

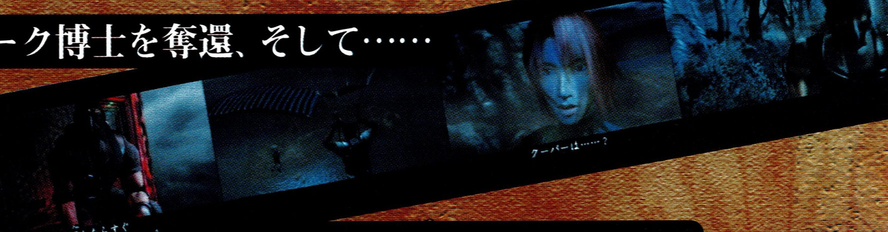
発売日	9月6日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	8ブロック以上使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	未定
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく

95パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

秘密任務……アイビス島に潜入後、カーク博士を奪還、そして……

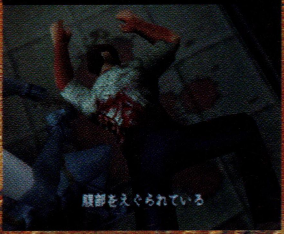




極秘軍事プロジェクトの情報取得のため、ボルジニア共和国のアイビス島に潜入していたエージェントから、3年まえに実験中の事故で死亡したと思われていた科学者の生存が報告された。その報告を受け、レジーナが所属する政府直属のスパイチームに博士奪還の極秘任務が下されるのに、さほど時間はかからなかった。こうして博士が研究活動をする軍事施設のあるアイビス島に潜入したレジーナたち。しかし、想定されるあらゆる困難に対処するための訓練を受けた、闇のエリートともいえる彼女たちの想像をも越える、信じられない秘密がこの島には隠されていた。

アイビス島で展開する恐怖と絶望の一夜





⬆無残に殺された職員の死体を施設内外で発見する。人間の仕業とは思えない残虐な殺されかただ。そして、その犯人はレジーナたちへと牙を向ける……。



⬆小型の恐竜はもちろん、このような大型の恐竜も島には存在し、プレイヤーを襲ってくる。いったいこの島はどうなっているのか!?

アイビス島に潜入したレジーナたちの目的は、実験中の事故によって行方不明となり、死亡したと思われていたカーク博士の奪還。無事に軍事施設への潜入に成功したレジーナたちだったが、殺された職員の無残な死体ばかりを目撃する。いったい誰の仕業なのか? その答えはすぐに判明する。レジーナの前に現れたのは、6500万年もの昔に絶滅したはずの恐竜だったのだ。レジーナたちは施設内にまで入りこんだ恐竜たちの襲撃を退けながら本来の任務を遂行していくが、次第に驚愕の真実を目の当たりにすることになる……。

ドリームキャスト版は基本的にプレイステーション版、PC版と同じ内容である。しかしモデリングや各種グラフィックなど、さすが！と思わせる。ドリームキャストならではの要素にも期待したいところだが、さて?

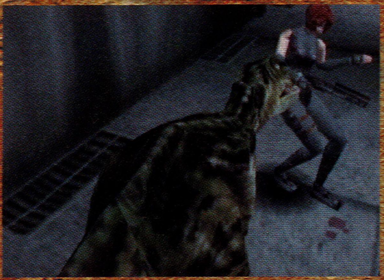


REGINA

レジーナ：本編の主人公でプレイヤーキャラ。特殊工作員のエリートであり、身が軽く潜入術、武器の扱いに長けている。武器の改造が趣味。行動その他は自己の信念にもとづいて判断する。

CRISIS®





⬆本作でいちばん多く出現する恐竜であるヴェロキラプトル、通称ラプトル。敏捷性が高く性格は獰猛な小型の肉食恐竜だ。群れをなして襲ってくる。

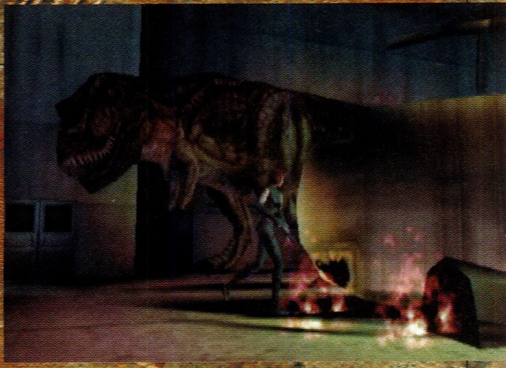
このゲームでプレイヤーの敵となるのは、もちろん恐竜たちだ。小型で敏捷性のあるラプトルや、最強の肉食恐竜として有名なT-REXなど、さまざまな恐竜が出現、予想もつかない場所からプレイヤーに襲いかかってくる。その迫力はもちろん、1発、2発の銃弾を受けても倒せない生命力も驚異的だ。手持ちの乏しい武器、弾薬ですべての恐竜を撃退するには限度がある。そこで登場するのが各種の麻酔弾である。ゲーム中に入手できる素材を使って麻酔弾を作り、恐竜に使うのである。出現する恐竜をすべて倒すのではなく、一時的に眠らせて先を急ぐ……。ときには、このような戦略もゲーム中では重要になってくる。



⬅恐竜の代名詞ともいえる存在のT-REX、ティラノサウルスもゲーム中で猛威を振るう。



⬆空から多彩な方法で襲撃するプテラノドン。正確には恐竜ではなく"翼竜"だってこと知ってた?



⬆少しばかりの攻撃を受けてもひるまないT-REXからは逃げるしかない？ 勝つ方法はあるのか。

絶大な生命力を持つ恐竜たちがプレイヤーの前に立ちふさがる



GAIL

ゲイル：レジーナと行動をともにするベテラン。任務遂行のためなら仲間ですらコマと考える、氷のような判断力と精神力の持ち主。

基本は『バイオ』シリーズを踏襲するも各所に新たな試みが見られるシステム

基本的な操作方法やシステムは『バイオ』シリーズを踏襲しており、簡単な操作で多彩なアクションをとることができる。『バイオ』シリーズをプレイした人であれば、すんなり操作できるはず。しかし、すべてが同じではなく、連打イベントや危機回避の仕掛けなど、『ディノ クライシス』ならではの要素もたくさんある。本作は、ビジュアルメモリの液晶画面に装備している武器の残弾数とバイタリティーが表示されるようになった。キャラのモーションやサブ画面を開かなくても、ひと目で残弾数や自分の状態がわかるのは便利。



➡基本的なアクションや攻撃方法などは非常に操作しやすい。



➡薬品を調合して効果を倍増させる。おなじみのシステムも。



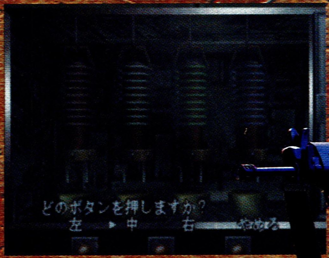
⬅連打イベント発生。成功すればピンチから脱出できるぞ。



⬅マップ各所にある緊急ボックス。中身によって3種類がある。

得られる多くの情報を整理してさまざまな仕掛けをクリアーしよう

プレイヤーがやるべきことは恐竜との戦いだけではない。マップ各所にある、さまざまな仕掛けを解いていかなければ先には進めない。仕掛けにはパズル的な解法を必要としたり、特定のアイテムが必要になるなどさまざまだ。また、特定のドアには特殊なロックが施されている。これを開けるには2種類のディスクキーを入手して、さらに暗号を解くという複雑な手順が必要。頭を悩ませる仕掛けが多いが、そのぶん解いたときの達成感は大きい。ヒントを集めてチャレンジしてみよう。



➡ボタンを押してバッテリーを特定の順番に並べ替えよう。



⬅記憶力の勝負。一瞬だけ表示される記号を覚えて入力する。間違えずに1回で決めろ!



⬅通り抜けできないように並んだコンテナ。どうやって動かせば通れるようになるのかな?



➡だんだん難しくなっていく暗号。ヒントは必ず隠されているぞ。



RICK

リック：チームのムードメーカー的な存在で、コンピューターの扱いをはじめ、幅広い特殊能力を持っている。チーム一の人情家。

マイクデバイス対応の"ボイスバトルシミュレーション"登場

バトルビースター BATTLE BEASTER

発売日	未定
ジャンル	シミュレーション
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	スタジオワンダーエフェクト
開発元	スタジオワンダーエフェクト
通信機能	未対応
対応周辺機器	マイクデバイス

40パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.wonder-effect.co.jp/



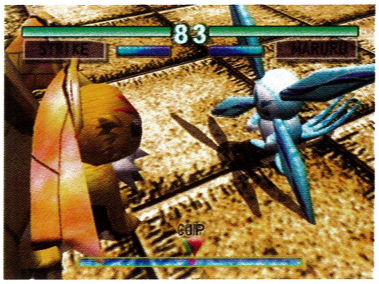
マイクデバイス対応のシミュレーション。キミの声に反応してモンスターとモンスターがぶつかり合う!!

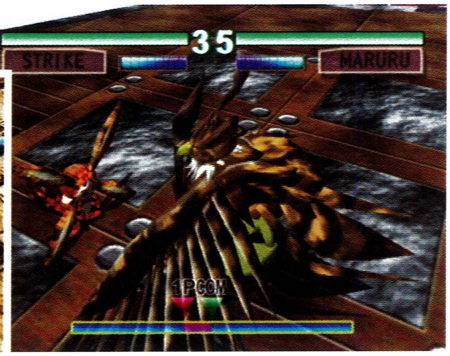
臨場感たっぷりのモンスターどうしのバトルが楽しめる!

マイクデバイスを活用した新機軸のシミュレーションが登場する。その名も『バトルビースター』(以下『BB』)だ。プレイヤーはファクトリーの経営者となり、優秀な魔獣使い(ビーストテイマー)を発掘し、メタルビーストを育て上げるのだ。発売元となるのは、これがドリームキャスト参入第1弾となるスタジオワンダーエフェクト。第1回目の紹介となる今回はこの『BB』の全貌に迫る!(『BB』で助手を務めるさゆのナビゲーションつきだよ)

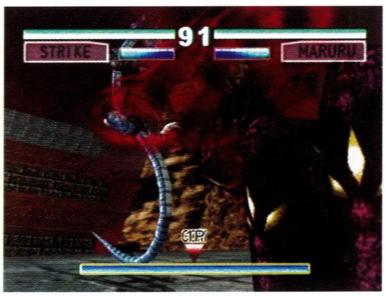


⬇➡バイオテクノロジーによって作り上げられたメタルビーストどうしが戦いあう。当然それぞれ特徴が異なる。



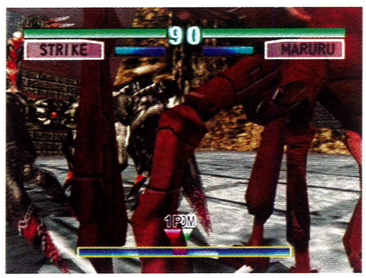


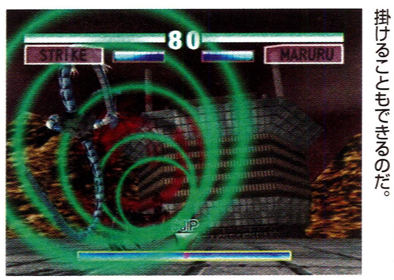
(音声認識でモンスターに命令!!)



⬆プレイヤーの指示を参考にして、メタルビーストは行動を起こす。ビーストの好感度が重要に。

➡大型ビースト対小型ビーストとの対戦。小型は手数で勝負。





⬅音声入力をすることで必殺技を仕掛けることもできるのだ。

World of Battle Beaster

遥かな未来。地球とはまったく異なる文化を持つ星。そこにはバイオテクノロジーによって生み出された魔獣メタルビーストと、それを手なずけるビーストテイマーがいた。次第にビーストテイマーは人々のあいだで理解され、職業の一種として認知されるようになった。また、民営化したビーストテイマー研究所はファクトリーと呼ばれ、メタルビーストどうしを戦わせるイベントも盛り上がりを見せ始めた。各国のビーストテイマーたちは、より強いビーストを求め調教の腕を競うようになる。そして、頂点を極めたビーストはバトルビースターと呼ばれた……。

優秀なテイマーを発掘してビーストマスターを育て上げろ

『BB』では、プレイヤーはファクトリーという施設を経営しながら強いビーストを育て上げていく。最終的な目標は全4大陸の大会を制覇することだ。戦いの際にカギを握るのはやはりマイクデバイス。プレイヤーが声援や指示を言葉によっておこない、ビーストは対戦相手と戦うことになる。たとえば"進め"と音声入力することで、ビーストテイマーはその指示に従ってちゃんと行動するのだ。



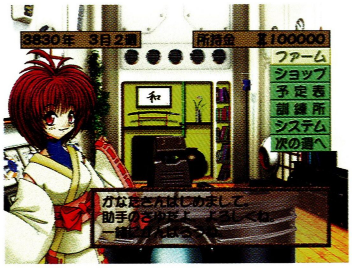
⬅キミのはげましによって、戦闘時の不利な状況を打開できるようになるかも……。



育成 ビーストとテイマーの組み合わせが重要なポイントとなる!!

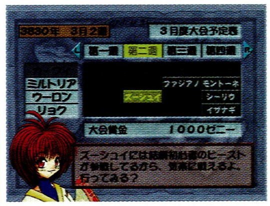
育成の際に重要になるのが、どのテイマーを採用するかということ。『BB』には100人以上のテイマーがおり、テイマーによって、ビーストの育ちかたが違ってくる。テイマーはそれぞれ異なる"アビリティ"を持っており、その"アビリティ"の組み合わせが大切なポイントとなるからだ。"アビリティ"をどう組み合わせるかで強力な技を使えるかが決まる。また、優秀なテイマーでなければ育てられないビーストもいるぞ。





⬆こちらはファクトリーのオフィス。アシスタントのさゆがアドバイスをしてくれる。

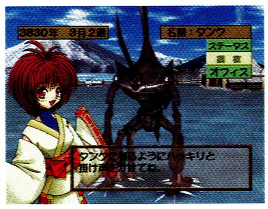
➡大会のスケジュールもばっちり。あんまりランクの違う大会には出ないように注意しようね。





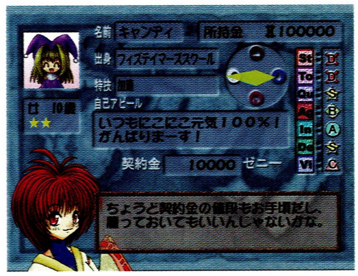
⬅100人いるテイマーから誰を選択するかは自由。ビーストの育ちかたに違いがでるぞ。

➡ビーストの厩舎。とにかく基本は調教、調教。根気強くビーストを育て上げていこうね。





⬅グッズが買えるショップ。お店の人は怖い顔をしているけど性格も悪いらしい。

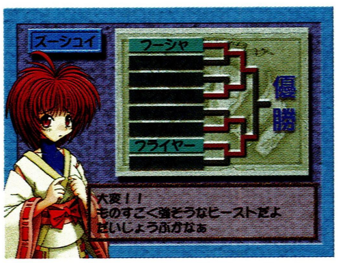


⬆テイマーの詳細もこのとおり。さゆは契約金の10000ゼニーはお手ごろだというけど。

戦闘 戦闘ではビーストが負けないように熱意をもって応援しよう。

しばらく調教をして自信がついたら、さっそく大会へ出場させてみよう。大会はトーナメント方式で行われるのだ。どんな強敵が登場することになるのやら……。



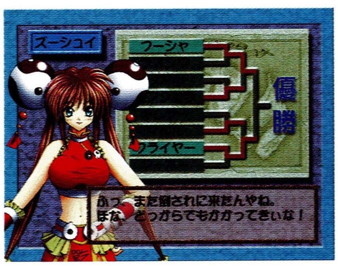


⬅さゆちゃんは心配してくれるけど。負けないようにがんばるのみ。

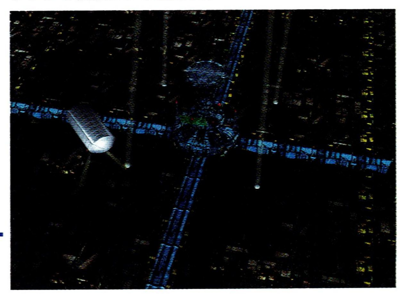


⬅こちらは第3ステージとなる"ミルトリア"なのだ。

➡ライバル会社社長、初希登場！かわいいコなら負けてもいい!?



⬇最終ステージとなる"カフィ"を特別に紹介。メタリックな夜景がいい感じだ。

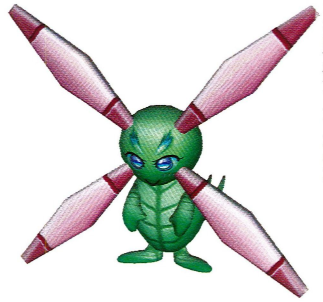


バトルビースター

緊急速報

登場するメタルビーストは50種類以上！　基本タイプは4つ

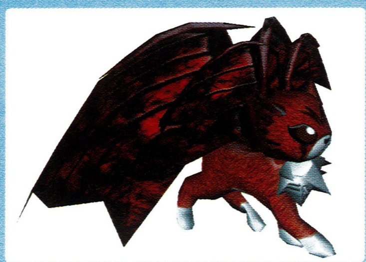
『BB』の舞台となるのは地球とはまったく異なる星。そこで暮らしているのはバイオテクノロジーにより生まれたユニークなメタルビースト50種類以上だ。どのビーストを育てるかは好みのままだが、ビーストには4つの属性があり、それぞれ外見も能力値も大きく異なっている。ここでは、猫型ビースト"フライヤー"を例に、その4種類の違いをみていくことにするぞ。



←こちらは風車ビーストの"ブーシャ"。かわいい外見をしているね。これは玄武タイプなのだ。

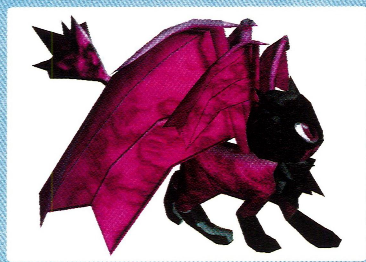
玄武タイプ

玄武タイプは何よりも一撃の破壊力がある。併せて優れた防御力を兼ね備えているので接近戦でより実力を発揮しそう。パワー型のビーストなのだ。



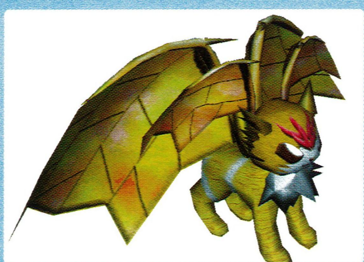
朱雀タイプ

朱雀タイプの特徴は何といっても攻撃力が突出していること。持ち前のスピードを活かしての、スピーディな戦いを身上とする。バランスのとれたタイプだ。



白虎タイプ

敏捷性が高く攻撃回避を得意とする白虎タイプ。そのうえ体力がとても高いので、消耗戦で威力を発揮する。引き分けや判定に持ち込む戦いかたが得意だぞ。



青龍タイプ

知能の高い青龍タイプは、テイマーの指示に対し忠実に行動する。また、精神力が重要な要素を占める魔法系のアビリティでは爆発的な破壊力を誇るのだ。

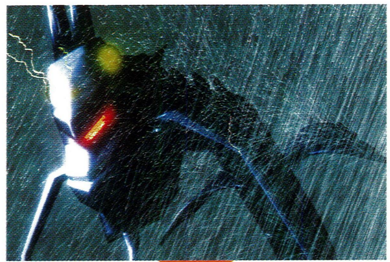


Message from Staff

スタジオワンダーエフェクト
クリエイティブディレクター　南方 武

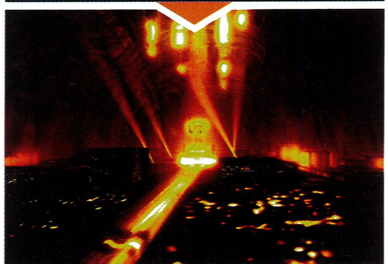
開発チームDream Gardiansは、斬新な企画とアイデアで、これからもさまざまなゲーム開発に取り組んでいきます。今回のタイトル、『バトルビースター』の最大の売りであるボイスバトルは、皆さんぜひ体験してみてください。自分の絶叫に呼応するかのように必殺技をくり出すビーストの勇姿は、まさにテレビヒーローのノリで楽しめます。また、ビーストとプレイヤーの心のつながりを大切にしたいと思っています。深き魂の絆が生み出す無敵の強さを、あなたは見ることができるでしょうか。

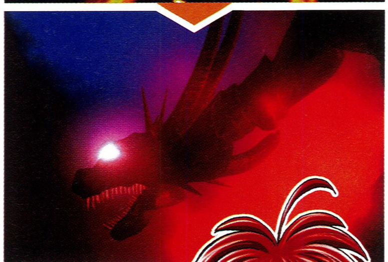
オープニングムービーをちょっとだけ紹介













シングルプレイで準備してから4人同時参加可能なネット対戦に挑め！

ファンタジックな世界を舞台に、リアルタイムの戦略シミュレーションがくり広げられる本作。ゲームモードは、ストーリーを追いつつ戦闘をこなしていく"アドベンチャーモード"と、最大4人まで同時に対戦が可能な"ネットワーク対戦モード"が用意されている。

"アドベンチャーモード"は、ひとりプレイ用のアドベンチャー＋シミュレーションとしても楽しめるが、ネットワーク対戦時の自軍に影響する部分もあるとのこと。プレイヤーは、ストーリーを楽しみつつネットワーク対戦の準備をすることになるのだ。



⬆アドベンチャーモードでは、途中の選択肢によってストーリーとエンディングが変化するのだ。



リアルタイムのワラワラバトル!!

⬇戦闘はすべてがリアルタイムで進行。8人のリーダーが率いる総勢100体の軍団におおまかな指示をすれば、あとは自動的にその行動をとってくれるぞ。



最高400体のキャラクターが



[ハンドレッド・ソード]

発売日	未定
ジャンル	シミュレーション
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	4人同時
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	スマイルビット
通信機能	対応（リアルタイムプレイ）
対応周辺機器	未定

50パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.smilebit.com/

スマイルビット（旧ソフト6研）が贈る、ネット対戦対応のリアルタイムシミュレーションが登場！

集めて、建てて、育てて、攻める!!
戦いは準備段階からリアルタイムに進行

本作では、戦闘シーンだけがリアルタイムというわけではない。内政にあたる"資源調達のための開拓"、"築城して陣地を確保"、"徴兵による軍団の作成"といった行動もすべてリアルタイムで行うことになるのだ。

内政で戦闘の準備が整ったら敵陣地に攻め込む。自軍に指示を出し、敵の本陣を破壊すれば勝利。すべてがリアルタイムで進行するので、敵が内政をしている最中にいきなり攻め込む、といった戦術をとることも可能だ。

バトルの流れ

資源収集 → 陣地の確保 → 軍団作成 → 敵本陣破壊 → 勝利!!



⬅兵舎を建築して徴兵し、準備を整えてから敵陣へ侵攻開始だ！

多彩なマップで戦え!!



⬆豊かな緑と平地が広がる"草原"。安定した環境なだけに、資源や陣地の確保も比較的容易かも。

⬇ひび割れた大地に巨大な岩石が転がる"砂漠"。土地柄、資源の確保に苦労しそうだ。





⬆土地も資源も、十分に確保するのはたいへんそうな"雪原"。切り詰めた状態での戦闘になるかも。

戦いを担う4キャラクターズ



➡世界大陸の東端に領地を持つ、強大な騎馬民族"ナルアヴァル"の少年王。アドベンチャーモードの主人公でもある。

ラーフ・ナルアヴァル



⬅世界大陸北方の地より世界の戦乱を憂う魔法民族"グラン"の少女王。アドベンチャーモードの、もうひとりの主人公。

ファルスール・グラン



➡ナルアヴァルと国境を接し、たびたび侵犯を受けてきた謀士民族"マスカー"の王子。ナルアヴァルへの復讐を誓う。

レンツ・マスカー



⬅経済力で世界大陸の支配を狙う重商民族"ルブラストリエ"。その戦略を支える特殊部隊"シュ・カント"の高級将校。

ザーン・カリオスティア

入り乱れるリアルタイムシミュレーション!!

Message from Staff 拡大版
"DCならでは"の部分を開発者コメントから探る！

スマイルビット
『ハンドレッド・ソード』ディレクター
新湯 哲生

――まず本作のウリを。

新湯 戦略・戦術部分では、部隊単位の運用・切り替えが基本のため、コントローラーでも楽に大軍を作り、動かすことができます。また、戦術要素に重きを置いて、短時間でテンポのよい対戦プレイを目指しました。ほかにも、自分の軍を簡単かつ自由にエディットする要素があります。また、コンシューマゲームとしてのおもしろさとして、アドベンチャーとストラテジーの融合やひとりプレイとネットワークプレイの融合が挙げられます。

――ネット対戦時の回線環境は？

新湯 ふつうの電話回線で、ちゃんとリアルタイムに動くように設計しています。ですので、ネット対戦はインターネット接続でプレイ可能です。

――ネット対戦時のプレイ時間はどのくらいに？

新湯 短いもので20分程度、長いもので40～60分程度を想定しています。

――各国に8人いるという"リーダー"は、戦略的にどのような意味を持つのでしょうか？

新湯 リーダーの能力のひとつは、部下の兵を増やし、部隊を率いることです。また、リーダーがいなければ建築もできませんし、リーダーが倒されると部下は路頭に迷ってしまいます。

――地形（環境）による戦略の変化は？

新湯 坂や荒地では足が遅くなる、ダメージを受ける地形があるなど、さまざまな地形効果があります。また高低差があり、遠隔攻撃ユニットは崖の上から一方的に攻撃することができます。

――システムはPCの『Age of Empires Ⅱ The Age of kings』（以下『Aok』）に近いようですが？

新湯 同ジャンルの優れた代表作ですので、『Aok』を意識していないといえばウソになります。ただし、コンシューマユーザーに特化したストラテジーということで、大きく方向性が異なります。あえて比較するならば『Aok』がどちらかといえば長丁場の戦略・育成要素に重きを置かれているのに対し、本作ではそのときそのときの戦術要素に重きを置いています。また、単なる対戦ツールではなく、スタンドアロンプレイでもアドベンチャー＋シミュレーションとしての内容とボリュームを実現していると思います。



⬆本作の特別バージョンが、新たに始まったネットワーク対応のゲームセンター"エンターテイメント・ステージnet@"で稼動しているのだ。

記事担当からの声 上の特別バージョンについてちょっと補足。じつは現在、21世紀夢の技術展（於：ビッグサイト）と渋谷GIGO、池袋GIGOを結び好評稼動中だ。夢テク終了以降は、お台場ジョイポリス、渋谷GIGO、池袋GIGOにて稼動。プレイ人数は2～4人で、プレイ時間は約30分になるとのこと。体験したい人は足を運んでみては？ （ヒゲ太）

緊急速報

シーズンも情報もすべてさき取り！

Power Smash SEGA PROFESSIONAL TENNIS

パワースマッシュ





株式会社ヒットメーカー
ディレクター
立川　勝基氏

アーケード、北米DC、欧州DC版そして日本DC版『パワスマ』開発を担当。

発売日	今秋発売予定	通信機能	対応（オンライン対戦）
ジャンル	スポーツ	対応周辺機器	未定
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	セガ・エンタープライゼス		
開発元	ヒットメーカー		

http://www.sega.co.jp

? パーセント 7月28日現在 開発状況

DCへの移植がいよいよ決定した『パワースマッシュ』、アーケード版から大幅にパワーアップして登場だ！

アーケードで大ヒット稼働中の『パワースマッシュ』がついにDCに移植決定！　アーケード、エキジビション、ワールドサーキット、ネットワークモードが用意されているのだが、今回はその詳細を開発者である立川勝基氏に伺ったぞ！

待ちに待ったDCへの移植

――アーケード版からの移植ですが、最初から予定はあったんですか？

立川　アーケードでの反応が好評だったので決まりました。開発のほうでは移植するだろうなと思っていました。

――アメリカとヨーロッパで先行発売した理由は？

立川　大ありでして（笑）。ダブルスで対戦がしたいだろうということで、まずダブルスを入れようというところから仕様を決めていきました。それから日本はネットワークエンターテインメント王国ですので（笑）、通信対戦がやりたいでしょうということで。アメリカとヨーロッパのほうではまだネットワーク環境が確立されていないんですよ。そうすると、日本でしかネットワークは対応できないなぁと。ネットワーク版を日本で最初に作っていくと、アメリカとヨーロッパ版はネットワークが入ってないのに発売が遅れることになるじゃないですか。まあ、そのへんもあって海外が先行ということですね。

――ネットワーク対戦におけるタイムラグはどんな感じですか？

立川　う～ん、さすがに多少のタイムラグは生じますね。それをこれから詰めていくところです。でも、アーケード版で楽しんでもらっているプレイヤーの方にも満足して頂けるはずです。期待してください！

ネットワーク対戦が可能



⬅最後発になる国内版『パワースマッシュ』はネットワーク対戦が可能。アーケード同様の熱い戦いが自宅で楽しめるぞ。

ダブルスもできるんです!!



ダブルスは魅力！



⬆➡実在の8人に新キャラクター8人を加えてダブルスが可能！　DC版オリジナルキャラはワールドサーキットモードでゲットできるようになっているぞ。

――アーケード版はシングルスのみですが、DC版はダブルスが可能になったということですが、ゲーム性はどんな感じですか？

立川　キャラクターがふたりだったところを4人にするわけですから、ハード的な問題で工夫を凝らしました。そういう点で、ステージにはとくにいろいろ工夫をしています。でも、キャラクターに関しては、テクスチャーやモデルのクオリティーを逆に上げたので、そういう意味ではアーケード版よりも格段によくなってますね。あと、モーションも増えてます。ですから、ゲーム全体としてのクオリティーは確実に上がってます。

ダブルスのゲーム内容は、シングルスとまったく違う戦術が生まれると思いますよ。最初はてこずるでしょうね。僕もそうでしたから（笑）。最初はどうやったら勝てるんだ？　って感じでしたからね。だって、全部拾われちゃうじゃないか!?　って感じで。シングルスで成り立つ読み合いとは違いますから。ダブルスはまず相手をいかに崩してスキを作ることができるかですね！　ふたりを一方にまとめるか、左右に振ってバラけさせて真ん中を抜くか、というふうな試合展開になると思います。チームを組んでやるってことが本当に楽しくて、ダブルスは入れてよかったなぁ、と思いますよ。

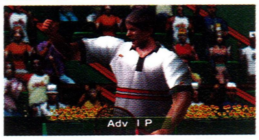
――ネットワーク対戦でもダブルスは可能なんですか？

立川　もちろんです。できないよりはできたほうがいいですからね（笑）。

オリジナルモードがスッゴイです

世界を旅するんです





⬆➡ワールドサーキットモードはテニスをしながら世界を旅するオリジナルモード。試合にはダブルスも組まれていて、店でパートナーと契約するといったことも！

――写真(右上)を見ておもしろそうだと思ったんですけど、あのボーリングのピンはなんですか？

立川　それはDC版オリジナルのワールドサーキットモード内のミニゲームですね。ミニゲームはけっこうありますよ。あれはですねぇ、テニスゲームだけどテニスだけしてると、やっぱり飽きるじゃないですか？(笑)

ほかのスポーツゲームにしてもそうなんですけど、試合を増やしてもけっきょくそれは試合だけじゃんみたいな感じで。それって本当に飽きると思うんですよ。いや、実際に僕がそうですから(笑)。だから、なにかしら試合とはまた違ったテニス関連のミニゲームを合間に入れて、できるだけ飽きのないようなボリュームのあるものを作りたかったんですよ。

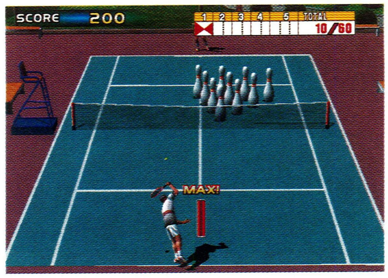


――具体的にワールドサーキットモードの内容を教えてください。

立川　ワールドサーキットはオモシロイですよ。プロのテニスですから試合をして勝てばもちろん賞金がもらえます。で、賞金を稼いだら店で買い物をして、ときどき遊びも入れつつ……といった感じで世界を旅するんです。シンプルな内容でかつ飽きのない内容、試合→買い物→遊び……というのをうまく組み立てられないかなと思ったんですよ。でまあ、世界ツアーみたいな感じで世界をグルグルと回ってバランスのいいものを作れないかな、というところで作ったものなんですけどね。まず、最初は自分の選手を選びます。たとえばアメリカならジム・クーリエという選手なんですけど、選ぶとアメリカステージとアメリカ内の店に行けるようになって、そこで勝つとつぎなる世界の大会へ出場、そして新たなる店が……という感じでゲームが展開していきます。そうやって最終的にはイギリスだったりフランスだったりと全世界のステージを制覇していくのが目的ですね。まさにワールドツアーです。試合で賞金を稼いで、ミニゲームで自分の技を磨き、店で買い物をする。シンプルながらオモシロイ内容ですよ。

――店？　店ではいったい何が買えるんですか？

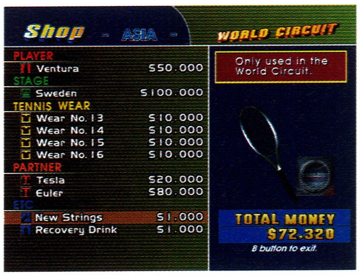
立川　えっと……新キャラです(笑)。いや、賞金を稼ぐからには使ったほうがいいと思うんですよね。賞金で買えるようにしておけばうまくない人でもアイテムなどを手に入れることができると思いますし。あるじゃないですか、たまに……1コインクリアーしなきゃ手に入らないアイテムとか。でも、このシステムならうまい人はもちろん、ヘタな人でもとにかくやり込んで賞金を稼げば必ずアイテムなどを手に入れることができるんですよ。ということで、店には新キャラと新ステージ、ダブルスのパートナー契約、あと服などが売ってます。



⬆サーブのピンポイントを鍛え上げるものなのか？ワールドサーキットにはさまざまなミニゲームが！

――服を買えるんですか？　それはまたどうして？

立川　服はですね、ネットワークでの個人差をつけたいだろうユーザーの皆さんのために入れてみました。本当はエディットとかでキャラクターそのものを作る！　というのも考えたんですが、ボリューム的にムリがあったもので……。いっそのことアガシとか作れちゃうくらいの本格的なエディットだったら入れたかったんですけどねぇ。とにかく、プレイヤーにオリジナリティーをつけるための服ということです。ちなみに店で買ったものはアーケードモードにも持っていくことが可能になってます。



⬆店にはなんと新キャラクターが売られているぞ!?　相性のよいパートナーもこれまた大切。

――ワールドツアーモードでは、キャラクターに能力差がつくといった要素はあるんですか？

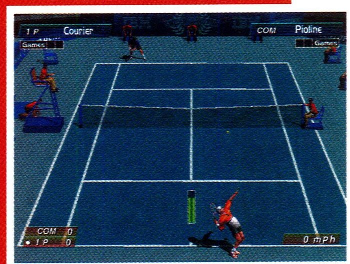
立川　基本的にキャラクターの能力は変わらないんですが、ワールドサーキットモードでは試合を続けているとガットが緩んでくるといった症状が出て1000ドルで新しいガットと交換できたり、プレイヤーが疲れてくるんでエネルギードリンクを飲ませて疲労を回復するといったアイテムがあったりします。

――なるほど。楽しみですね。では、最後に待ち焦がれているファンのみなさんへひと言どうぞ。

立川　お待たせしていますが、最速で制作中です！　とにかくクオリティーとボリュームに関しては、皆さんが満足できるものになっています。たいへん申し訳ありませんが、もう少々お待ちください!!

こんなテクニックはどうなの？

本誌は海外版『パワースマッシュ(『バーチャテニス』)』からいち早く情報を入手！　アーケード版におけるテクニックのひとつ"2度振りショートクロス(ボールの軌道を変えるテク)"はみんな知ってるかな？　どうやらドリームキャスト版では、そのテクニックに開発者みずからがなんらかの手を加えたようだ。詳細は続報が入り次第、紹介するぞ！



⬆アーケード版の裏技的テクニック。ラケットをキャンセルさせる行為自体に変更はないが……。はたして。

緊急速報

JAPAN

がんばれ！ニッポン！オリンピック2000



発売日	8月31日発売予定	通信機能	未対応
ジャンル	スポーツ	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	オープン価格		
ドリームポイント	－		
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	11ブロック使用		
発売元	コナミ		
開発元	KCEO		

80パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.konami.co.jp/

オリンピックを題材にしたスポーツゲームが登場。シドニーオリンピック直前に、いち早く楽しもう！

オリンピックイヤーを満喫しちゃおう！

今秋の最大の話題といえば、シドニーオリンピック。もちろん、日本人選手の活躍に視線も釘づけ！『がんばれ！ニッポン！オリンピック2000』は、そんなオリンピックイヤーにふさわしいスポーツゲームだ。JOC（日本オリンピック委員会）公認のゲームでもあり、100メートル走、走り幅跳びなど日本人選手が参加する競技12種目を題材にしている。選択可能国は、日本をはじめ12ヵ国。基本的に、ボタン連打とタイミング重視のシンプルな操作性なので、実際のオリンピックに先駆けて、世界記録やメダル獲得もユメじゃないぞ！



←昼、夕方、夜などステージの背景に変化をつけたことで、実際の試合のような臨場感が。



➡選手のリアクションにもこだわっている。失敗すると、かなりリアルにくやしがるぞ！



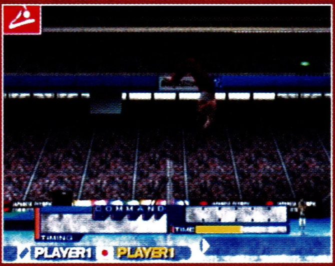
⬆モーションキャプチャーを活かしたグラフィックに注目。実際の選手に激似のキャラも!?



必要なアクションは連打のみ。連打のスピードで、走る速さもアップする。スタートダッシュがうまくいけば、金メダル獲得も楽勝だ。

100m走

鉄棒



鉄棒をプレイして、回転やひねりなどの演技の美しさを競う。制限時間内に、方向ボタンでコマンド入力することで、演技内容が決定。

110mハードル



用意されたハードルを、タイミングのよいジャンプでクリアーしていく。ランニングとジャンプをリズミカルにこなすことが大事。

この12種目の競技であそべる！

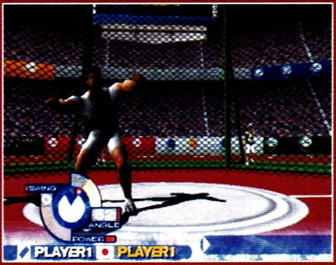
走り幅跳び



連打で加速し、ラインぎりぎりでジャンプ。踏み込みのタイミングに加え、ジャンプする角度の調整が飛距離アップのポイントだ。

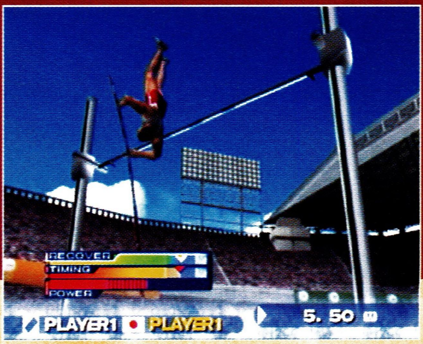
ハンマー投げ

ハンマーを投げるまえに、連打でパワーを溜める。その5回転のあいだにタイミングを合わせ、角度を決定すると、勢いよく飛ぶ。



棒高跳び

棒を離してジャンプするときのタイミングが合わないと、ファウルしやすい。また、バーを越えてリカバーするタイミングも重要だ。



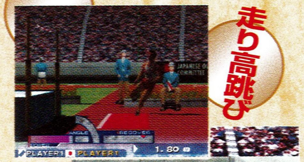
ふたつのモードにチャレンジしよう！

メダルを狙え！ OLYMPICS MODE

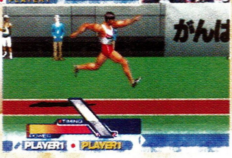
最初に選べる8種類の競技で、まずは銅メダル以上の獲得を目指す。全競技銅メダルを取ると、走り高跳びと3段跳びのステージが登場。さらに、全種目で銀メダル以上を獲得すると、跳馬が追加。すべての競技で金メダルを獲得すると、最後にようやくクレー射撃がプレイできるようになる。全種目制覇までの道のりは遠いが、そのぶん、とことんやり込めるぞ。

銅メダル以上獲得で……

走り高跳び



3段跳び



銀メダル以上獲得で……

跳馬



すべて金メダルを獲得！

クレー射撃



⬆➡跳馬、クレー射撃のステージを出現させるのは、なかなか難しい。

対戦も楽しい CHAMPIONSHIP MODE

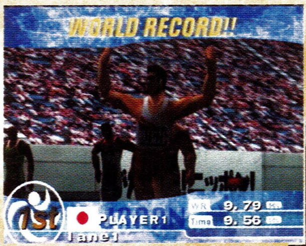
こちらは、ひとりから4人までの対戦が楽しめるモード。全12種目の中からランダムに選ばれた8種目を順番にプレイ。全種目終了時に、そのトータルポイントを国ごとに争っていくという内容だ。国別の優勝争いなだけに、やっぱり日本でエントリーして、優勝を狙いたいものだよね。

まずエントリー



ランダムに決定







ガンバレ日本!!

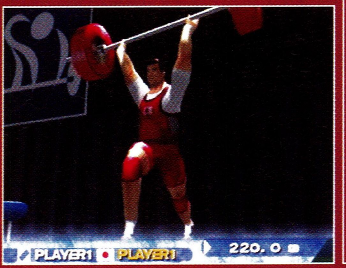
ヤリ投げ



ヤリの飛距離を伸ばすには、投げるまでのスピードと、投げる角度が重要なポイントとなる。45度前後だと、ヤリの飛距離がアップ。

重量挙げ

バーベルを持ち上げるときのスタミナがなくなったり、持ち上げて3秒間キープできないとファウルになる。連打する時間が長く続く。



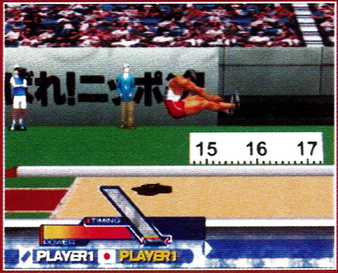
走り高跳び

スピードをつけ、ラインぎりぎりに踏み込む。バーを飛び越えたあと、足をリカバーするときのタイミングもポイントになっている。



3段跳び

ホップ、ステップ、ジャンプの3段跳び。3回連続で、ジャンプするときの踏み込みのタイミングを成功させなければならない。



跳馬



跳馬にジャンプするまでの連打の種類によって、技のレベルが変化する。演技の内容は、方向ボタンのコマンド入力によって決定。

クレー射撃

クレーを打ち落とし、その得点を競いあう。アナログキーを使って照準を合わせる。スピードと正確さが必要な、難易度の高い競技。



手に汗握るスナイプ・シューティング

SILENT SCOPE™

サイレントスコープ

アーケード版『SILENT SCOPE』とは？

昨年の8月、アーケードに登場。それまで多かった、ガン型のデバイスを手に持って"撃ちまくる"ものではなく、液晶を組み込んだ特殊なスコープをのぞいて敵を狙撃するという、画期的な筐体とシステムが好評を博した。現在2作目も稼動中だ。



➡これが筐体。スコープをのぞくガンシューティングは世界初だった。

銃弾1発の重みが違う！　"狙撃"を楽しむガンシューティングが、いよいよドリームキャストに登場だ!!

発売日	10月12日発売予定	通信機能	未対応
ジャンル	シューティング	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	未定		
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	コナミ		
開発元	コナミ		

?パーセント 7月28日現在開発状況

http://www.konami.co.jp/



⬆こちらがひとりなのに対し、テロリストは複数の場合がほとんど。標的をす速く発見する判断力と、ピンポイントの射撃能力が問われる。

す速く狙い、正確に撃つ！速やかに任務を遂行せよ!!

プレイヤーは、元英国対テロ対策組織特殊工作員のフリースナイパー。さらわれた大統領とその家族の保護、テロリスト組織の壊滅という、政府からの極秘裏な依頼を果たすべく、愛銃のスナイパーカスタムライフルを手に、全6ステージに挑む。本作の魅力はなんといっても、"ライフルでの狙撃"というシチュエーションが体験できること。ライフルのスコープをのぞき、標的を捜し、狙い、引き金を引くまでの一連の流れが生み出すほどよい緊張感で、スリリングなゲームが楽しめるのだ。

収録される全3モード

シューティングレンジモード
- 屋内および屋外の射撃場で、射撃訓練が行える。
- 一般人への誤射で減点。クリアー後は評価が出る。

ストーリーモード
- 設定されたストーリーに沿ってゲームが展開する。
- 規定タイム内に敵を倒し、ボスを倒せばクリアー。

タイムアタックモード
- 規定ステージのクリアタイムを競う。クリアー後には評価が出る。
- 敵からの攻撃、誤射によるダメージはなし。

スコープをのぞく感覚を再現するシステム

アーケード版では、実際にライフルのスコープをのぞくことで、標的を捜し出すスリルと緊張感が楽しめた。ドリームキャストではその感覚を、独特のコントローラー操作法によって再現しているぞ。

① ターゲットを捜し……

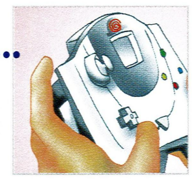


まずは標的を確認。Lトリガーを押しっぱなしにしてスコープOFF。視野が広いこの状態でターゲットを捜す。



⬅➡照準を拡大させずとも弾は撃てる。臨機応変な使い分けが重要。

② スコープを拡大して……

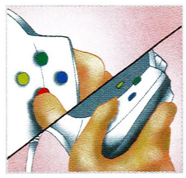


照準調整は、Lトリガーから指を放してスコープON。照準を拡大させる。標的がズームされ、狙撃準備完了！



⬅➡敵の身体のどの部分に弾が当たったかで、得点が上下するのだ。

③ 的確に狙撃せよ!!



ピッタリだと思ったらAボタンを押すかRトリガーを引き、銃弾を発射せよ！当たれば敵は倒れる。



がついにDC へ移植!!



STORY

大統領一家が遊説先のシカゴで、武装テロリスト集団によって誘拐された。解放条件は、その組織の最高指導者釈放であるという。政府は組織の拡大阻止と、大統領の家族をこれ以上危険にさらさないため、軍隊の出動による武力行使は不可能であると判断。秘密裏に制圧行動を起こすため、超一流の腕と行動力を持つキミに依頼をしたのだった。

プロフェッショナルスナイパーとして凶悪なテロリスト集団をせん滅せよ!!

目的は大統領とその家族を保護すること

●イリノイ州シカゴ市街地
DOWNTOWN

高層ビルが立ち並ぶ、シカゴ市街地がテロリストに占拠された! 応戦中の警官たちを援護しながら、ビルの屋上や物陰に潜むテロリストどもを一掃し、大統領夫人を救出せよ!





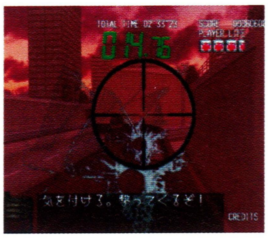
⬆1発目を外すと敵に気づかれるぞ。



⬆⬅ボス戦では、不安定なヘリからビルの屋上を狙撃したり、戦闘機を撃ち落とさなければいけない。

●イリノイ州シカゴハイウェイ
HIGH WAY

⬇敵も車上からこちらを狙っているが、運転手を狙えば1発だ!







⬆上空からは敵戦闘ヘリ、地上からは巨大なトレーラーが迫る!

テロリストが大統領令嬢を人質にシカゴハイウェイを逃走中! こちらも車で追走しながらの応戦となるため、相手の動きを予測し、スコープ内に収める技術が重要となる。ボスは"コブラ"だ!

●イリノイ州シカゴ市街地内フットボールスタジアム
STUDIUM

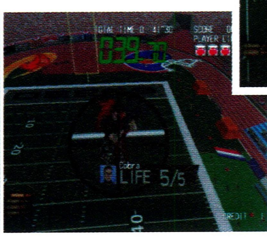
大統領令嬢を肩に担ぎ、シカゴ市内のフットボールスタジアムを逃げ回るテロリストを、ヘリコプターから狙撃するのだ。もたもたしていると脱出されてしまうぞ。急げ!

➡大統領令嬢に弾が当たるとMISS! あわてないで冷静に撃て。



⬅ほかのテロリストたちも援護射撃をしてくる。長い時間をかけてはいけない。



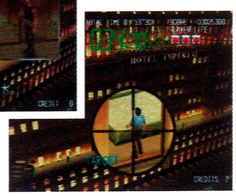


●ウィスコンシン州 ミルウォーキー ホテルインペリアル
HOTEL

インペリアルホテルに監禁された大統領夫人を保護せよ! テロリストメンバーの写真を見て特徴をつかみ、発見し次第排除するのだ! 間違えて一般客を撃たないように。



⬅これがテロリストメンバー。急いで捜し出せ!



➡ホテルには一般客も多い。誤射するとかわいそう!

⬇ボスは腕利きのスナイパー、"ホーネット"。逡巡しているとこちらが狙撃されてしまうぞ。



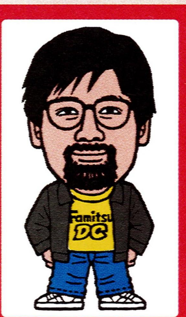
NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

8月3日～8月24日

[SOFTWARE] 作品

[REVIEWER] 批評家



相沢浩仁

「去年の11月くらいからDCソフトの全体的な水準がどうにもとても高い気がしてならない。このレビューにおいても、他機種に比べて全体に1点ぐらい底上げするか、12点満点ぐらいにしていい気もする」。挑戦的な試みや斬新なゲームを好む。でも点数はちょっと保守的な(?)本誌編集長。

そ の 他 の レ ビ ュ ア ー

鈴木ノリック 今回は点数甘いなぁ。でもどれもいいゲームだしな、しゃーない。

田村 反射神経が問われるような単純なゲームが好きな甘口なレビュアー。

加藤政樹 斬新な挑戦よりも、全体的な作り込みを重視。保守ゲーマー。

こだまっち SLG好きのやや甘口レビュアー。今号は豊作であれこれハマリ中。

もんち 夏は大冒険！　な、RPG好き。アトラス公認(笑)メガテンマニア。

古屋陽一 今回『COOL COOL TOON』で音ゲーのよさに目覚めた。

ムネタツ アクション系大好きで思考系苦手。最近のお気に入りは『ドリラー』。

池村通信 ゲームの作り手側から意気込みや愛情を感じられるものが好きです。

にっしー 変わったゲームが大好き！　甘口なので5点以下はめったにないです。

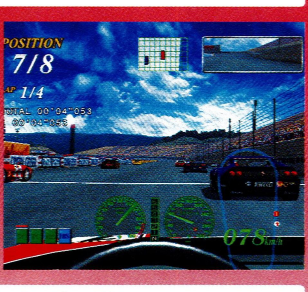
おほむら スポーツゲーム好き。現在は『GG2000』のレスラー育成に夢中。

SIN(オカルト荒沢) RPG、シミュレーション系をプレイ。格闘はできません。

コブラ小林 ミーハーなどといいますが、こよなくゲームをアイしています。

F355 Challenge

発売日 8月3日



セガ・エンタープライゼス
レース　5800円

『F355 Challenge』は、1車種を突き詰めることで、可能な限り実車に近づけた挙動を実現したシミュレーター。実在の人気サーキット・菅生・鈴鹿などのコースも精緻に再現。鈴鹿ショートコースを含め、全6コース。3つのレベル選択、3つのゲームモードを搭載した超美麗レースゲームだ。

8　超美しい。ハードや開発ツールの設計に携わっているとはいえ、AM2研はなぜこれほどまでもきれいな画面にできるのだろう。ゲームもなぜかアーケード版よりも楽しくボクには感じられた。さまざまなアシスト機能により初心者でもうまく走れた気がするし、走り込むと自分が上達しているのがわかる。PS2の『リッジレーサーV』ですらきちんと実現できなかった2分割対戦も問題ない。フェラーリを再現するためのポリシーに基づくシステムには賛否両論あると思うけれど、レースゲームとはもともとセガとナムコの文化。その最新形を見てほしいと思う。（相沢浩仁）

9　昔気質のゲームです。コースを覚える、ブレーキングを覚える、コーナー中の速度を覚える、アシスト機能を切る、トラクションのかけかたを覚える……と修得しなければならない技術がつぎつぎと出てきます。覚えれば自然とタイムが縮まります。ストイックなゲームです。昔のアーケードのレースゲームはみんなそんな感じでした。さすがは鈴木裕氏、わかってらっしゃる。レースゲームの本質はクルマを集めることでも、ライセンスを取ることでもありません。ただ速く走ることです。完成度は高いけど、きっと人を選ぶゲームです。そこがマイナスポイント。（ノリック）

9　移植は良好でパッドの操作感も問題なし。というわけで現在タイムアタックにハマリ中。リアルなコースを攻めるのがとにかく楽しい。最初はマニュアルで走ることができなかったが、トレーニングを活用することで克服。ステップアップが実感できる作りになっているのも◎。しかも通常ドライバー視点は使用しない派だが、運転しにくいなんてことはまったくなかった。これは実車とほぼ同じ視点、感覚を再現しているからだと思われる。エンジン音や背景もすばらしく、この作り込みはさすが。リアルタイム通信対戦ができないのは残念だが、現状ではしかたがない。（加藤政樹）

グランディアII

発売日 8月3日



ゲームアーツ
RPG　6800円(初回限定版7800円)

1997年12月にセガサターンで発売され、大好評を博したRPGの最新作。光と闇の戦いをモチーフに、主人公たちの冒険と成長を描く。個性的なキャラたちが織りなすドラマチックなストーリーと、アルティメット・アクション・バトルと呼ばれる戦略性の高い戦闘システムが特長。

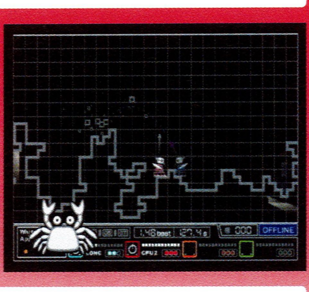
8　いまでこそリアルタイムポリゴンで描かれた世界が舞台のRPGはけっこうあるけれど、本格的に挑戦したのは、前作であるサターン版が最初だ。地形の表現やギミックはより洗練され、3Dであることをゲーム性においても活用していて、先駆者の完成形であることを証明している。主人公は前作や『LUNAR』シリーズ同様、冒険心に富んだ少年。これらの作品が好きだった人なら、必ず楽しめるであろう設定だ。キャラクターも大きく、細かく描かれているため、アクション自体が楽しい。ゲームと技術と美術性、ゲームアーツの名に恥じない力作だ。（相沢浩仁）

9　いい意味で『グランディア』らしさを継承しており、プレイしていて安心感がある。そして、やっぱり戦闘がおもしろい。ポリゴンになることで臨場感が増し、また演出やカメラワークのよさも手伝って、敵味方のキャラがあちこち動き回る様は（画面に収まりきらないのはご愛嬌か）、本当に、見て、プレイして楽しいと感じた。ボス戦はとくに。また、ストーリーのほうはというと、これがけっこうラブラブしています。この辺は評価が分かれそうだが、個人的にはぜんぜんオーケー。しかし、ロアンがかわいい！（男だけど）（しっかり感情移入している、こだまっち）

9　徹夜続きの状態でモウロウとした状態だったのに、プレイしてたら目が冴えてしまった。オープニングから導入部分の演出がすごく考え込まれていて、気づいたら『グランディア』の世界に自分がいる。キャラクターも生き生きしていて、いっしょに旅している気分になっちゃうし（個人的にはミレーニアがよい）。それに、退屈になりがちな戦闘がかなりおもしろかった。アクション性と戦略性が高いけど操作が難しくないし、キャラクターがチョコマカ動き回るのもいいカンジ。初心者に優しく、マニアも飽きさせない、じっくり遊んでみたい正統派RPGってところかな。（もんち）

Dee Dee PLANET

発売日 8月10日



セガ・エンタープライゼス
アクション　2800円

ドリームキャストのネットワーク機能を活かした、誰でも簡単に楽しめる通信対戦ゲームが登場。ルールは簡単。相手を狙ってミサイルを撃つだけ。プレイヤーはゾーンと呼ばれるさまざまなフィールドで、キャラクターを操作し武器による攻撃で他のプレイヤーを破壊するのが目的だ。

「地味でつまらなそう」。これが画面写真を見たときの一般的な感想だろう。地味には違いないけれど音楽やオープニング、演出はなかなか味があるし、ゲームのほうも昔懐かしい盤上で遊ぶ魚雷戦ゲームのような、物理法則というか放物曲線の予想が楽しい。ロボットの動きはとてもスローで、武器は連射できないし、初めはイライラすると思うけど、この世界のルールがわかってからの対戦はなかなか燃える。シンプルな内容だけど、わずか2800円で楽しめる通信対戦用ソフトのコレクションを増やしてはいかが、という感じ。個人的には嫌いじゃないんだな。（相沢浩仁）

6

このゲームが真価を発揮するのは4人同時プレイ時。それも友だちなどの知り合い相手だとけっこう盛り上がる。また、予想どおりの放物線を描いたミサイルが予想どおりにヒットしたときに、「よっしゃよっしゃ」と思える楽しさもある。しかしこれは"奥深さ"とはまったく別物なので、ひとりでプレイするぶんには飽きが早いかも。1対1になると途端に単調になるし。まあ1ゲームが短めなので、気軽に通信対戦というにはもってこいかも。あと個人的には、作り手のセンスが感じられるムービーや演出が気に入った。っていうか制作協力アーティストを見て納得。（おほむら）

6

昔のパソゲーを思い出させるゲーム性や不思議な世界観はかなり好き。さらにグラフィックやサウンドなどのセンスは抜群。ゆっくり放物線を描いて飛んでいくミサイルを見ているのも楽しいし、操作は簡単で難しいところはひとつもない。だが、ゲーム自体はかなり人を選ぶと感じた。製作者の狙いだとは思うが、ロボットの移動がものすごく遅いのだ。このため相手のミサイルが当たるとわかっていても避けられない。4人プレイで即死したときのむなしさといったら……。このもどかしさを楽しめる人にはいいかも。低価格でネット対応は評価するが……。（加藤政樹）

5

スポーン
イン・ザ・デーモンズ・ハンド

発売日 8月10日



カプコン
アクション　5800円

大人気アメコミが原作の多人数対戦アクションゲームがアーケードからついに移植。プレイヤーは『スポーン』の世界の住人となり、ネット対戦時は最大8人での戦いをくり広げる。アーケードに存在したモードは当然完全移植、ドリームキャスト版ではトーナメントモードが追加された。

いまの日本ではマンガとして雑誌連載するのもムズカシそうな悪魔的（？）な設定の『スポーン』。その魅力、カッコよさをそこなうことなくゲーム化ができるのは、カプコンだけなのでは？　このカッコよさを失わないための視点や対戦システムは独特で、キャラクターが小さいけれどもステージのほぼ全体が見えた『パワーストーン2』よりもさらにハチャメチャ感が増している、というか、自分がどのような状況に置かれているかが瞬時に判別しにくい。格闘アクション的なストイックな楽しみはないが、慣れれば家庭用アクションとして十分以上に楽しめる。（相沢浩仁）

7

このタイプのゲーム、初めて本格的にプレイしてみました。「なんだ、おもしれえじゃねぇか」と新鮮な印象。その新鮮さゆえ、ひとりでプレイしていても飽きがこない。カプコン移植作のネックである、ひとりでも楽しめるモードがないのはこのゲームにも当てはまるのだが、それ以上に未知の世界が広がっていくおもしろさを堪能できた。この手のタイプのゲームをやってみたいけど、なんかやりだすときの敷居が高いんだよね、なんて思っている人は買っても損はしないはず。アクションの肝である操作性は抜群だし、難しいコマンドも必要ない、まさに良作。（ノリック）

8

ひとりプレイも楽しい、ネットワークでの多人数プレイもおもしろい。よくあるキャラクターものとは違う、しっかりとした作り込み。アメコミ独特のイメージを残し、原作どおりのダークヒーローモノのかっこよさも活かしきったのは「さすがカプコン」といったところ。ただひとりプレイでは、攻撃されたあとなどの視点の変換で状況判断ができにくかったりするのは難点。ただし、8人同時対戦時などは敵がどこにいるかも戦略になるので、操作に慣れて対戦モードを極めていこうってこと。まずは、「とにかく闇雲にでも戦ってみよう」ってことでもあるんだよね。（コブラ小林）

8

ドグウ戦紀 －覇王－

発売日 8月10日



ビクター インタラクティブ ソフトウエア
シミュレーション　5800円

はるか昔の惑星ラ・ムーを舞台に戦闘がくり広げられる、ファンタジックシミュレーション。ドグウと呼ばれるユニットを操り、敵対するニビル軍と戦う。風、水、火、光、闇、土の6つのエレメントがユニットやフィールドに影響を及ぼす。その変化によって戦闘方法を変えていこう。

CGムービーも長く、なかなかの力作。CGとアニメキャラの融合も問題なく、じつに雰囲気を盛り上げてくれる。世界観、ゲームシステムともにちょっと独特なところがあるが、ファンタジーシミュレーションとして、かなり手応えある良作ではないか？　『ファイヤーエムブレム』よりも『マスターオブモンスターズ』やメガCDの『ダークウィザード』に近いといえばわかっていただけるだろうか？　マップは50以上もあるし、戦闘は自由度も高く、力押しだけでは無理な部分もあってけっこう悩まされる。スタッフもゴージャスで丁寧につくり込まれいている。（相沢浩仁）

7

負けることが楽しさにつながるゲームって、あると思います。何回も挑戦して、自分なりの戦術を編み出して勝利する快感は、まさにシミュレーションゲームのだいご味。このゲームには、そんなところがあるのです。確かに初心者を無視しているとしか思えないゲームバランスや、理解しづらいシステムに激怒する人もいるでしょう。でも、これを乗り越えた途端、楽しさは倍増。手持ちユニットを失いやすい斬新な戦闘システムは賛否が分かれそうですが、僕は評価します。ちなみにシミュレーション初心者の人は、この評価点数マイナス3点くらいかも。（にっしー）

8

把握しづらいゲームシステムと、最初のマップから4、5回やり直すのは当たり前のゲームバランス。このへんが敷居を高くしているのだが、戦略・戦術的要素の高いゲーム性は、戦略シミュレーション好きにはくすぐられるものがある。最初のユニット配置から、地形効果やある程度先の展開を考える必要があるし、移動と攻撃は、相手の動きと戦闘システムを踏まえたうえで行わなければならない。システムを理解できていないうちは何度もやり直すことになるのだが、それもまた快感。ただ、ユニットのドグウにあまり魅力を感じられなかったのが残念。（こだまっち）

7

ハローキティのワクワククッキーズ

発売日 8月10日



セガ・エンタープライゼス
パズル 2800円

『ハローキティの音なるメール』、『ハローキティのマジカルブロック』につぐ、キティシリーズ第6弾。同じ色のクッキーを縦横に3個以上並べて消すのが基本ルール。連鎖やビッグクッキーを消せば高得点をゲットできるぞ。ゲーム中にはキティのカワイイムービーも見られる。

相変わらずハローキティはかわいいし、今回はCGムービーもストーリーにある程度そった内容になっている。ゲームのルールは、同じ色のクッキーを3つ以上並べるという単純なもので、最初見たときはオセロ的なパズル、同じく2800円で発売された『GET!!コロニーズ』のようなものかと思いきや、アクション性が要求されるわりに操作性が悪いし、SCEの『Xai(サイ)』のような奥の深さもなさそう。『ハローキティのマジカルブロック』は業務用の名作のリメイクでノスタルジーも感じられたけれど、今回はキティファン以外には少々つらい気がしますが？ (相沢浩仁)

4

ゲームのルールは単純でわかりやすく、ゲーム初心者である子供や女性でも簡単にプレイできる内容。連鎖なども、コツがわかれば高得点目指してやり込めそう。しかし、ゲームモードなどがもうひとつ足りないというか淡泊な感じ。ストーリーモードもけっきょく連鎖とビッグクッキーでのクリアーが中心だし、トコトンモードもホントにずっと続くだけ……。でもまあ上記のとおりゲーム初心者の女性や子供向けという意味ではこれが正解ともいえるかも。これに当てはまる人か、彼女や子供と遊びたいという人にはいいと思う。値段も安いことだしね。 SIN(オカルト荒沢)

5

これはツライですぅ～。メインのストーリーモードは、わずか6ステージ("とことんモード"もありますが、これは延々とプレイするだけ)。ステージクリアーするごとに短いムービーが流れますが、ファンにとっては物足りない内容かと思われます。キャラゲーは、ゲーム性もさることながら、ファンが納得できる作りであるかが重要だと僕は考えてます。この部分で大きくマイナスしました。ではパズル部分はどうかといえば、こちらは思考性が少ない色合わせゲーム……。操作性はもいまひとつです。2800円の低価格路線は◎だけに残念な点が目立ちますぅ～。 (にっしー)

5

プロ野球チームであそぼうネット！

発売日 8月10日



セガ・エンタープライゼス
スポーツ 5800円

前作『プロ野球チームであそぼう!』のシステムをそのままに、オンライン対戦機能が加わった。専用のサーバーで、対戦者を募り、全国でキミの腕を試すことができる。さらに、"とっくん"という練習モードが追加され、各種モードも大幅にパワーアップしているぞ。

前作同様、とても挑戦的。今回の最大の特徴はもちろんネット対戦。チャットしたうえでイニング数なども自由に設定できるのが電話代対策としてもうれしい。アナログ方向キーやLRトリガーならではの実際の野球感覚を追及した独特の操作方法は今回も健在だが、使いこなせるようにと"とっくん"モードが追加された。ちょっとした演出、たとえば「ノーアウト満塁、ボールカウント0－3で最大のピンチ」といった状況を解決する出題など、単純作業にならない練習方法を提案しているのが楽しい。多少の慣れを乗り越えた人はもっと高得点をつけるはずだ。 (相沢浩仁)

8

斬新なシステムの『やきゅあそ』なんだけど、やっぱり難しい。アナログキーで打つポイントを操作するうえに、インパクトもタイミングを見計らってやらなければいけないので、読み＆テクニックがかなり要される。だから誰でもってわけにはいかないんだけど、それが打てるようになるとかなりスカーッとする。その辺が納得できるかどうか。スポーツゲームとして、そしてビジュアル的にももう少し操作まわりを簡単にしてほしかったが、熟練が必要な作りは個人的に好き。選手カード集めは相変わらず熱いし、ネット対戦できるようになったのもプラスポイント。 (田村)

7

前作『あそぼう』にオンライン対戦機能が加わった。データも一新し、2000年度最新版。ちょっとクセのある操作に慣れるための練習モードが追加されたのは、うれしい配慮だ。ネット対戦でもうれしい配慮がある。それは、対戦時の動作環境を向上するためにKDD専用高速回線を選択したこと。ただテレホが使えないのが残念だが、対戦が長くならないようルールを変更して短時間で勝負を決する方法も取ることができる。このゲームのツボは投手と打者の駆け引き。対人間との楽しさだ。多くの相手を得られるオンライン対戦はかなり魅力的。 (池村通信)

7

COOL COOL TOON

発売日 8月10日



SNK
その他 5800円

キャラクターのかわいさが印象的なリズムアクション。これまでの同ジャンルとはまた違った操作感の、"フリッツ"と"ノッティ"と呼ばれるリズムゲームが楽しめる。インターネットに接続すれば、主人公のコスチュームや新曲がダウンロードできるほか、ネオジオポケット版とも連動している。

キャラクターがかわいく、かつカッコいい。3Dポリゴンとゲームにおけるキャラクターを熟知したうえでの、センスあふれるデザインがすばらしい。音楽とにぎやかな雰囲気もよい。アナログ方向キーを使用した操作方法は独特で、最初はとても難しそうに感じるが、慣れてくるとそれほどでもないことがわかる。とはいえ難易度は上がっていくので、クリアーまでにはけっこう時間がかかりそうだ。ふたり同時プレイはもちろん、他人のプレイを見ていても楽しいのでカップルにもオススメ。とにかく少し遊んでみてから判断してもらいたい意欲作だ。 (相沢浩仁)

7

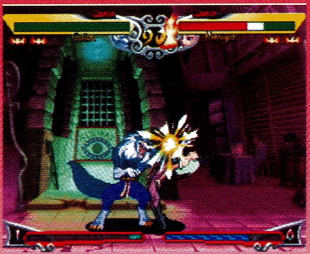
どこにでもある"音ゲー"ということで敬遠するユーザーがいるとしたらもったいない。かくゆう僕もそのひとりだったのだけれど、ひとたびプレイするや、すぐにハマってしまった。"ノッティ"と"フリッツ"というオリジナリティーのあるゲーム性もさることながら、この作品は、本能的な快感に訴えかけてくるものがある。実際、僕は"タイミングを合わせる"ことの快感を初めて知った。ただ、そのせいか難易度はきわめて高いのが難であるけれど……。アメコミ調のキャラも個人的には好みで、SNKの新機軸を世に知らしめるのには絶好の作品だと思う。 (古屋陽一)

9

プレイまえは、「ほかの"音ゲー"とそんなに変わらんだろう」とか思っていたが、これがけっこう違う。その最たるものが"フリッツ"なのだが、これが慣れるまではキツい。初めの面はまだ簡単なのだが、先へ進むほど操作が忙しくなり、"リズムに乗る"というより、"リズムに乗らされている"印象が強いのだ。確かに慣れればけっこうなグルーヴ感を感じられるが、この感覚を味わうにはそれなりの時間が必要かも。まあ、肝心の曲はいいものが多いし、慣れてリズムと操作がシンクロするようになると、かなり気持ちいい。"音ゲー"としての完成度は高いと思う。 (おほむら)

7

ヴァンパイア クロニクル for Matching Service



発売日 8月10日

カプコン
格闘アクション　4800円(DD専売)

対戦格闘ゲームの名作『ヴァンパイア』シリーズが、ついにDCに登場!! 今作は過去のシリーズのすべてのキャラが出場。モードはヴァンパイアモード、ヴァンパイアハンターモード、ヴァンパイアセイバーモードから選択でき、各モードでゲームルールが異なる。リアルタイム通信対戦も可能。

『ヴァンパイア（仮称）』と聞いたとき、誰もが「どれか2～3本が入っているのね」と思ったのでは？　10万本以上見込めないと開発に着手できないような昨今、4800円でドリームキャストダイレクト専売として用意したうえ、限られた予算でもファンの要望に可能な限り応えようという姿勢が本当にうれしい。このように当時もなかったシステムやキャラを自由に組み合わせてプレイできるなんて。グラフィック的には解像度の違うものをそのまま持ってきている場合が多いようだが、この灯を消してはいけない。ファンはいますぐアクセス、注文するべきだ！　（相沢浩仁）

8

もうこれは10点なわけだ。格闘ゲームとしての完成度の高さは折り紙つきだし、1本で初代、『ハンター』、『セイヴァー』がプレイできるというお得なパッケージング！　さらにドリームキャストダイレクトでしか買えないゲームなのに買おうって人にしてみれば、これはもう10点に間違いないわけですよ。確かにひとりで遊べるモードはない。でもひとりで『ヴァンパイア』遊んで何が楽しいの？　ひとりでのプレイはもうきっぱり練習と割り切って、友だちとの対戦やマッチングサービスでのオンライン対戦をメインに楽しむべし。えっ、移植度？　完璧です！　（ノリック）

10

これは格闘好きにはたまらない。だって家庭用で出ていなかったものも含め、全シリーズがひとつになった作品だから。作品としては古いものなので実際古臭いと感じるところもあるけども、いざ対戦してみたら燃えること燃えること。やっぱ、テクニカルな操作が必要なぶん爽快感があるし、何よりゲームとしての完成度が高い。とくにこのシリーズに思い入れがある人は満点と感じるのでは？　D-DIRECT専売ってところで購入窓口がせばまった点は残念だが、格闘ゲームの歴史を感じさせてくれる作品。古くからのユーザー、そして格闘ファンにオススメ。　（田村）

8

ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～



発売日 8月10日

セガ・エンタープライゼス
スポーツ　5800円

全日本プロレスとセガが3度タッグを組んだ、今世紀最強最後のプロレスゲームが登場！　登場レスラーの数が前作より大幅アップ。時代を超えた夢の競演が実現。技の数も大幅に増え、"バーニング技"なる必殺技を追加。育成、アーケード、名勝負再現など多彩なモードを用意。

期待どおりに進化したシリーズ第3弾。とにかく完成度は高く、裏切られることはない。新要素でなんといっても楽しいのが"名勝負再現モード"。馬場・鶴田vs.ハンセン・ブロディなんて、涙なしにはプレイできない。再現というだけに、実際の試合を知らないと難しかったりもするのだが、劇的な試合ばかりだけに設定だけでも燃えてくる。31人のデフォルトに加え、？マークが14+？　隠しキャラには誰がいるのか、ほかにも隠された要素があるのでは？　多分これが最後となってしまう全日本プロレスゲーム、DCでのみ再開することができるのだ。　（相沢浩仁）

9

プロレスファンなら買わきゃウソ。初代タイガーマスクに魅了され、新日、全日、インディや女子まで幅広くチェックしている自分としては、もうこのソフトなしでは生きていけないかも。名勝負再現モードの映像を見ているだけで当時の思い出が走馬灯のようにかけめぐって思わず涙したり、「そうそう、この試合、ビデオに残してあるよ」とテープを引っ張り出して見返してしまったり……。やればやるほど確実に強くなっていく育成モードは編集部で大流行！　担当でもない人まで巻き込んで技合成表を作成中！　熱いよ！　がんばれ三沢！　負けるな川田！　（ムネタツ）

9

操作性、システムなどはしっかり継承され、選手の動きもしっかり再現。目新しさには乏しいが、いい意味でも悪い意味でも伝統を守る全日らしい作品。上級者どうしが対戦をすると、リバーサル合戦になりやすいところも前作同様だったり……。大きな変化は選手が大幅に増えたこと。当たり前だが、ブロディや鶴田でプレイできるのはやっぱりうれしい。若いファンがどれだけわかるかは疑問だが。そして、前作にもあった育成モードの楽しさは相変わらず。しかし、対戦相手がいないとつまらないのも相変わらず。なぜネットに対応していないのだろうか。　（加藤政樹）

8

Prismaticallization （プリズマティカリゼーション）



発売日 8月24日

アークシステムワークス
アドベンチャー　5800円

夏の避暑地を舞台に、5人の少女とのふれあいを描いた作品。主人公が不思議なオブジェを拾うことで、プレイヤーは同じ1日をくり返し体験することになる。1回目はストーリーを追うだけだが、2回目からゲームの状態が記録可能になり、この記録の解放でストーリーが変化してくる。

同じシーンを何度もくり返していくという異色のアドベンチャー。文字量は半端ではなく小説が嫌いな人には向かない（あまり意味のないテキストも多いので、そんなに気にする必要はないけれど）。パラレルワールドのような世界で、デジャブーな感覚にとらわれながら、女のコたちに囲まれてひと夏を過ごす。序盤はえんえんと、へたすれば30分くらい文字を読まされるだけで、やっと簡単な選択肢が出てきたかな、と思ったらぜんぜん話は進んでいないのに、また最初から。楽しさがわかってくるまでが長いのが少々損をしている。ロード時間や操作性はよい。　（相沢浩仁）

6

基本的にはテキストアドベンチャーというジャンルに分けられるのだろうけれど、ある1日の少しずつ変化していく物語を、くり返し楽しむというそのゲーム性はとてもユニーク。プレイしていてとても新鮮だった。また、物語に変化が現れると自動的にスキップ機能を中止してくれるという点など、随所に施された細かな心配りにも個人的には好感が持てた。キャラクターがあまり個性的でないのと、物語のバリエーションがいまひとつなのが難といえば難か……。とはいえ、作品的にはしっかりまとまっており、この手の作品がもっともっと評価されてもいいと思う。　（古屋陽一）

6

選択肢の存在しないアドベンチャーというのがこのゲームのキャッチフレーズ。その選択肢の代わりにあるのがゲーム中の状態の記憶と解放だが、この状態を記録した、記録しないでのストーリー変化の因果関係がわかりづらい。アドベンチャーというよりは『弟切草』のようなストーリーの変化を楽しむサウンドノベル系と考えたほうがいいかも。複数プレイを想定して、ストーリーの早送りや記録している状態をいつでも参照できるなど、何度もプレイしてやり込むことを前提としているので、それに魅力を感じる人ならプレイしてみてもいいのでは。　SIN（オカルト荒沢）

5

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。サンプルが入手できなかったタイトルについては、評価は次号以降で掲載します。数字は10点満点の総合評価です。レビュアーは、編集長が可能な限りすべてのタイトルを、そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。

SEAMAN FILE

シーマン・ファイル

復刊十六号

2000年8月10日、シーマンが変わる。ちょこっとだけど。久しぶりの大ネタにウキウキな担当者だ。

WANTED

シーマンに関する情報を受け付けています。突然変異などのあなただけが知っている事実やウワサ、シーマン自慢などなんでもけっこう。薄謝を用意して待っています。あて先は、

〒154-8528 (株)エンターブレイン
「ファミ通DCシーマン」係まで。



シーマンニューバージョンのパッケージ。

祝！ニューバージョン発売&英語版発売記念号

Fig.1.2.3.4.5. ここが新しくなった!!



古式泳法で立ち泳ぐ肺魚。とってもユーモラスなの姿なのである。おーっとっと、ていう感じ。



水槽を上から見たところ。上からは残念ながら会話はできないみたいだけどね。



岩押しクイズに正解すると、岩押しを手伝ってくれる。意外と力持ちのシーマンだったのね。



逆さ泳ぎするシーマン。魚というより、イルカとかのほ乳類みたいだけど、楽しめる。



鼻をかくシーマン。いかにも、鼻の先に神経を集中している感じのシーマンなのである。

FILE No.1
『シーマン<2001年対応版>』8月10日発売

『シーマン2001』が登場だぞ! と書きたかったところなのだが、この号が出るころにはもうみんなインターネットで発表になっているから、知っちゃってるだろうなと思うとちょっと、悲しい。だが、気を取り直していってみよう。発売日は8月10日で、マイクつきで6800円。コンビニでも販売する。で、これがうわさの『シーマン2』かというと、もちろんそうではない。ここんとこ、よく押さえておいてくださいね。正式には『シーマン〜禁断のペット〜<2001年対応版>』というのだ。つまり、バージョンアップ。ビジネスソフトでもないのにバージョンアップというのも珍しいが、ディテール勝負のこの作品なら出す意味があるかもと思わせる改訂内容だ。まずは、小さいところからいくと、2000年から変更になった日本のカレンダー、つまり祝祭日の変更に対応した。それから、シーマンが認識する語彙が増え、シーマン自身の会話のボキャブラリーも増えた。さらに音声認識の精度が増した。これで「わかったよ」といっても「ばかって言うな」と返されなくなる(と思う)。それから、シーマン育成のバランスが改善、改良された。具体的には、成長の速度が会話の進み具合で変わってくる。もうひとつは、ゲーム誌などを読まないユーザーでも、シーマン自身のガイダンスにより容易に育成できるようになっている。これで突然死も多少は避けられるようになったのではないだろうか。最後に、シーマンを上から見下ろせる視点が追加された。これは多分、最初のバージョンに入れたくて、時間切れで入らなかった機能だと思う。ここで問題は、これまでのユーザーにとって買いかどうかということ。熱烈なシーマニアなら絶対に買いだろう。家にマイクデバイスがふたつもあってむだにはなるが。マイクデバイスなしの廉価版の登場を切に願いたいところだ。これなら、いつになるかわからないが、いずれ世に出るであろう『シーマン2』までの中継ぎにもなるし。どこが変わってるのか注意しながら遊びたいものである。

FILE No.2
英語版シーマンはどうなってる?

英語版のシーマンもアメリカの8月8日に登場することになった。ま、8並びで末広がりなのでたいへんめでたい次第である。以前の"十二号"ですでに紹介したが、英語版は、あの『スタートレック』のオリジナルのシリーズにミスター・スポックとして登場していたレナード・ニモイが、日本語版では細川俊之がやっていたオープニングや、毎日の状況説明なんかを行っているのだ。シーマンの声は、日本語版と同じく秘密。秘密っていうかなんというか。でも、日本版と声がなんだかそっくり。「アメリカではドリームキャストは大成功だが日本では苦戦してる(もちろん英語)」なんて憎らしい言動もそのまんま。

アメリカ版の仕様は同時期に日本で発売になる『シーマン〜禁断のペット〜<2001年対応版>』と同じ。この仕様はFILE.1.でも詳述したが、まだ触れていないことがある。それはシーマンの動き。まずは、立ち泳ぎ。これは突然立ち泳ぎを始め、あとずさるというもの。これは機嫌のいいときらしい。それから背泳ぎ。というか逆さ泳ぎ。これは退屈したシーマンがふてくされてやるものらしい。それから、鼻をかく。これは退屈するとやるらしい。女の子と話してて、枝毛の手入れとかやられると脈がないっていうあれです。それから、岩押しのポーズ。この岩押しの際、シーマンは"岩押しクイズ"を出してくる。いろいろ出るみたいだけど、ユーザー自身に関する問題も出てくるという。

ところで、この英語版、海外の通販などで製品を手に入れることは意外に簡単。でも、残念ながら日本のドリームキャストではプレイ不可能。だが、遊んでみたいっていう人は多いはず。というわけで、もちろん非公式に日本でも英語版出してよ、と各方面に言って回っているのだが、どうなるかわからない。みんなも掲示板とかにさりげなく書いてみたらいかがかな? 英語の勉強にもなるし。発音も、シーマンが理解できれば合格ということだし。ね。

光と闇の戦い

ふたたび……



銀の白光時代を終わらせた、神と悪魔の戦いから1万年。
世界は赤き黄昏時代を迎えていた。
だが、世界にはいまだ戦いの傷痕も残されていた。
シュリーセン大陸はグラナクリフにおおわれ、
人の繁栄は妨げられていたが、
長いときによる、かりそめの癒しのなかに
人々はつつましく暮らしていた。
しかし、本当に人の心に重くのしかかり、
消せない不安とは、悪魔・ヴァルマーが
いまだに天空から世界を
見据えていることにほかならなかった。
第2の月として……。

早くも 戦闘システムとシナリオ前半を攻略開始!!

発売日	8月3日発売予定
ジャンル	RPG
価格	6800円（初回限定版7800円）
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	9ブロック使用
発売元	ゲームアーツ
開発元	ゲームアーツ
通信機能	非対応
対応周辺機器	なし

100パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.gamearts.co.jp/

ドリームキャストユーザーの期待度NO.1のタイトルがついに発売。発売直前の今号では、戦闘システムとシナリオ前半部を早くも攻略。壮大な冒険へと旅立つまえに、しっかりとプレイポイントを押さえておこう。

キャラクターデザイン／かのえゆうし　世界設定デザイン／相崎勝美、みづの剣士



アルティメット・アクション・バトルを極めろ!

バトル必勝指南

RPGのだいご味は何といっても戦闘シーン。ここでは戦闘システムの詳細と戦闘時の有効なテクニック、キャラクターのステータスについて解説する。

前作から受け継がれた『グランディア』独特のバトルシーン

戦略性の高い戦闘システムを解説

アルティメット・アクション・バトルと呼ばれる『グランディアⅡ』の戦闘は、コマンド入力方式の戦闘ながらも、IP（イニシアティブポイント）ゲージやコマンドチャージ（発動準備）、移動・射程といった要素により、戦略性の高いものとなっている。まずはこのシステムを理解しよう。システムを理解すれば、それだけモンスターとの戦闘を有利に進めることができるし、ボス戦などではキャンセルといった技を駆使しないと厳しい場面も出てくる。注目すべきはIPゲージ。これで敵味方の行動順を把握できるぞ。



キャラステータス
キャラの基本ステータス。赤はHP、青はMP、緑はSPを表す。戦闘中はそれぞれの残り数値につねに気を配るようにしておきたい。また、キャラがステータス異常になった場合、顔の下にそれぞれのマークが表示される。

コマンド
キャラクターの行動を設定。攻撃やアイテムの使用、防御など8種類のコマンドが用意されている。IPゲージでキャラのマーカーがCOMに到達した時点でコマンドの入力が可能になる。

ステータスウィンドウ
対象キャラ（モンスター）のステータスや行動、行動対象が表示される。モンスターの場合はお宝アイコンもここに表示。

IP（イニシアティブポイント）ゲージ
敵味方の行動順を表したゲージ。各キャラのポイントを表したマーカーが左から右に移動する。COMで行動を設定（コマンド入力）し、ACTで実行。

コマンド内容

コンボ	装備中の武器で敵を複数回攻撃する。攻撃回数は基本的に2回だが、アクセサリーなどで攻撃回数を増やすことができる。
クリティカル	装備中の武器で敵を1回攻撃し、敵のＩＰにもダメージを与えることができる。コマンド入力から実行までの時間はコンボよりも長い。
技・魔法	習得している技や魔法を、SP・MPを消費して使用する。それぞれのレベルが高くなるほど発動までの時間も短くなり、す速く発動させられる。
道具	パーティーが所有しているアイテムを使用する。スキルでコマンド実行までの時間を短くできる。
防御	敵からの攻撃ダメージとステータス異常に陥る確率を1/3にする。また、回避能力もアップし、ＩＰもある程度溜まった状態でリスタート。
回避	戦闘マップ上の別の場所に移動する。範囲魔法などを回避するときに便利。回避能力もアップする。
逃走	戦闘から離脱する。経験値やお金などは入手できず、逃走が成功しても、モンスターはマップ上にそのまま存在する。
作戦	戦闘をオートバトルにする。作戦は自分でコマンドを入力する"マニュアル"以外に7種類ある。戦闘中のキャンセルも可能。

IPゲージと行動の密接な関係

戦闘はターン制ではなくセミリアルタイムで進行。行動ステータスの高いキャラから行動でき、その行動順はIPゲージで確認できる。そのIPゲージでは、各キャラのマーカーがCOMに到達した時点で実行コマンドを入力でき、その後ACTで行動を実行。COMからACT間のマーカー移動速度は設定した行動により異なるが、コンボなどの直接攻撃は実行までが速く、技・魔法などはチャージ時間（発動までの時間）を必要とする。ただ、直接攻撃は攻撃するまでの"移動"も行程に入るので、離れた位置の敵を攻撃する場合は、コマンドが実行されても実際に攻撃するまでに時間がかかってしまう。逆に、技や魔法といったコマンドは発動時間はあるが、実行後はその場で発動するため、敵との距離を気にする必要はない。また、技や魔法は強化することで発動時間を短くすることもでき、状況によっては直接攻撃よりもす速く攻撃できるようになるのだ。

IPゲージで敵味方の行動順を知る



コマンド入力から実行までの流れ

コマンド入力



⬅マーカーがCOMの位置に到達したらコマンドを入力する。

コマンドチャージ





技・魔法発動!!



⬆技や魔法はマーカーがACTになった時点で発動する。

攻撃実行



➡直接攻撃の場合は、コマンド実行後、対象まで移動してから。

ポイントを押さえておけば戦闘がグッと有利になる！

実戦で役立つ戦闘テクニック

戦闘の基本システムを理解できたら、つぎはその応用編。システムを踏まえたうえでの実戦テクニックを紹介しよう。以下の4つのテクニックは覚えておいて損はないものばかりだぞ。

モンスターとの遭遇と接触

マップ上でモンスターに遭遇・接触すると戦闘に突入。この接触状態によって、戦闘開始後のIPゲージの位置が大幅に変わってくる。リュードが敵の背後から接触すれば先制攻撃となり、行動順的に有利な状態で戦闘が始まる。逆に、背後やリュード以外のキャラに敵から接触された場合は不意打ちとなり、不利な状態で戦闘が始まる。動きのすばやいモンスターからむやみに逃げようとすると不意打ちになってしまうので、下手に逃げようとせずに迎え撃ったほうが得策な場合もあるのだ。

先制攻撃



➡背後に回り込んで接触。戦闘を有利に進めるためには重要。



⬆マーカーの位置を見ても明らかにこちらが有利な状態で始まる。

不意打ち



⬅逃げようとして、背後からモンスターに接触されてしまう。



⬆先制攻撃と比べると味方のマーカーが左側に位置している。

画面情報を活用せよ！

画面上には重要な情報が数多く盛り込まれている。とくに注目したいのが、敵の行動（誰にどのような攻撃をしてくるか）がわかるステータスウィンドウで、このウィンドウとIPゲージから、戦闘の流れがある程度把握できる。必殺技を使おうとしている敵にはカウンターやキャンセル技で対応するというように、状況に応じた行動をとれるようになるのがベストだ。





⬆➡必殺技を使用する場合は、エフェクトでもわかる。敵の行動にはつねに気を配っておきたい。

ワクワクドキドキのお宝アイコン

ステータスウィンドウに表示されるお宝アイコン。これはそのモンスターがアイテムを落とす確率を示しており、0～3個表示される。アイコンが多いほど期待できる。



効果大のキャンセルとカウンター

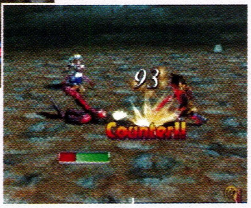
IPゲージ上の敵のマーカーがCOMからACTのあいだに位置するとき、クリティカルやキャンセル効果ありの技をヒットさせると、敵の攻撃をキャンセルできる。この戦いかたは、敵が必殺技などを使おうとしているときに有効で、敵の攻撃を毎回キャンセルできれば、一度も攻撃を受けることなく戦闘に勝利することも可能なのだ。

また、敵の攻撃モーションの途中にこちらの攻撃をヒットさせると、カウンター扱いとなり、通常よりも大きなダメージを与えることができるぞ。



敵の攻撃をキャンセル

⬅ボス戦では必須といえるキャンセル攻撃。ただ、これは相手も同じ条件なので、こちらの攻撃がキャンセルされるとイタイ……。



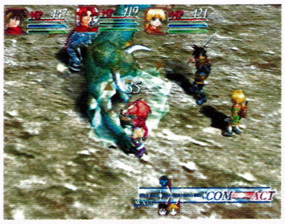
カウンターで大ダメージ

➡カウンターは、狙ってやるのは難しく慣れが必要だが、相手との距離感や攻撃モーションを理解すると出しやすくなる。

防御と回避の使いどころ

戦闘では攻撃コマンドにばかり集中してしまいがちだが、防御や回避もダメージの軽減や攻撃回避という意味で重要なもの。どちらのコマンドも攻撃を受ける直前に使用すれば、被害を最小限に抑えることができるぞ。

また、コマンド実行後はIPゲージがある程度溜まった状態でリスタートするため、敵よりも早くつぎのコマンドが入力できる。強力な攻撃を受けそうなときは、防御や回避で一時しのぐというのも賢い戦いかただ。



⬆防御すればダメージは1/3。ボス戦などでは積極的に使いたい。



⬆回避で別の場所に移動。範囲魔法から逃れるときに有効な手段。

範囲魔法とは？

魔法の中には、対象とその周辺に効果を及ぼすものがある。対象となったキャラは必ず魔法を受けるが、それ以外のキャラは回避などで効果範囲外に移動すればいい。



⬅固まっていると範囲魔法のエジキ。

魔法&スキル装備でプレイヤーそれぞれのキャラが誕生

キャラステータスとカスタマイズ

戦闘を行ううえでシステム以外に重要なのが、キャラの能力を把握することであり、装備やスキルでキャラを特徴づけること。基本的なステータスは筋力・体力・敏捷・走力・魔力・精神の6種類があり、それに装備品をプラスしたものが、攻撃力・防御力・行動力・移動力の値になる。各ステータスが戦闘に与える影響は下の表のとおり。キャラの特徴を踏まえたうえで、直接攻撃役、回復役とパーティー内の役割分担をすると効果的だ。



↑ステータス確認や装備の変更は探索中もつねに行っておきたい。

キャラ特性を把握せよ!!



↑基本ステータスはキャラによって決まっている。装備でこれを特徴づけるのだ。

キャラステータス

筋力	攻撃力に影響。数値が高いほど直接攻撃で与えるダメージが増える。
体力	防御力に影響。数値が高いほど敵の直接攻撃で受けるダメージが減る。
敏捷	行動のす速さ。数値が高いほどＩＰゲージの進みが速くなる。
走力	直接攻撃時の移動力に影響。数値が高いほどす速く移動できる。
魔力	魔法に影響。数値が高いほど魔法効果も高くなる。
精神	間接攻撃の耐性。高いほど敵の間接攻撃で受けるダメージが減る。

技と魔法、スキルの習得・強化

ステータス以外にキャラを特徴づけるのが技や魔法、スキルといった要素。このうち、魔法とスキルに関しては、キャラごとに習得するものではなく、習得したものをそれぞれに装備させるシステムとなっている。このため、誰に何を装備させるかは完全にプレイヤーの自由。基本ステータスに合わせた魔法・スキル装備が効果的だが、弱点をカバーするといったことも可能なので、プレイヤーオリジナルのキャラとしてカスタマイズすることができるのだ。



↑戦闘で習得・強化に必要なポイントを入手できる。

技

必殺技は各キャラごとに用意されたもので、特技ポイントで習得・強化していく。空欄で表示されている項目にポイントを使用し、名称が表示されれば、その技を習得したことになり、習得した技にポイントを割り振れば強化したことになる。それぞれの技の最大レベルは5。技を強化すれば、威力の増加や発動時間の短縮といった効果が望める。

キャラクター固有の能力



↑緑色の数字が、技を習得・強化するのに必要なポイント。



↑ロアンの"黄金の衝撃"。必殺技はSPを消費して使用するが、そのぶん威力も効果も高い。

魔法

魔法はマナエッグを装備することで使用できるようになる。習得・強化方法は必殺技と同様だが、こちらは魔術ポイントを割り振る形になる。なお、習得・強化していくことでマナエッグ自体のレベルが上がっていくが、一定のレベルに達すると、さらに新たな魔法が項目に追加される仕組みとなっている。

マナエッグ装備で使用



↑青色の数字が、魔法を習得・強化するのに必要なポイント。



↑全体に効果を及ぼすことができるのが魔法の魅力。MPを消費して使用する。

スキル

スキルブック中の項目をキャラに装備させることでその効果が期待できるスキル。習得・強化方法は、技や魔法と同様で、こちらは項目によって特技ポイントか魔術ポイントを割り振る形となる。ゲーム序盤は、キャラの装備できるスキルはふたつまでだが、キャラレベルが上がると装備可能なスキル数も増えていくぞ。

スキルブックから装備



↑スキルはスキルブック中の項目をキャラに装備させる。



↑スキルの内容はステータス強化のものが中心。長所を伸ばすか、それとも短所を補うか……。



ゲームスタートからデュラムの洞窟までを攻略

シナリオ&マップ解説

ここでは、ゲームスタート後から序盤のヤマ場、デュラムの洞窟までのシナリオ攻略をお届け。それぞれのマップでは、仕掛けやアイテム情報も明記し

それぞれの運命の歯車が絡み合い、壮大なドラマの幕が開ける

ジオハウンド"リュード"の旅立ち

神魔の戦いを描いたオープニングからゲームは始まり、モンスター退治を生業とするジオハウンド"リュード"の活躍を描いたイベントから壮大なドラマが幕を開ける。

長く果てしない旅の始まりはウィット林道から。ここは最初の戦闘マップであるが、ほとんど一本道で、道なりに進めばまず迷うことはないだろう。もちろんモンスターも生息しているが、マダラグモが単体で徘徊しているぐらい。アイテムは、道なりにある宝箱以外に、スタート地点から右手側に傷ぐすりと毒消し草が落ちている。忘れずに拾っておこう。また、このマップでセーブアイコンやアクションアイコンを見落とすことはないだろうが、今後これらのアイコンは冒険に欠かせないものとなる。見落としのないように。

アイコンを見逃すな！



➡セーブアイコンは回復もできてありがたい。セーブも忘れずに。



⬅アクションアイコンは近づかないと出現しない。

□モンスターデータ

これ以降のマップ攻略では、そのマップで初めて登場するモンスターデータも紹介。レベル（LV）やHP、各ステータスと、戦闘後に入手できる経験値やお金、特技・魔術ポイントのデータを盛り込んでいる。また、備考として特殊攻撃や弱点・耐性なども併せて紹介しているので、戦闘時の参考にしていただきたい。

マダラグモ



LV	10	特技P	15
HP	250	魔術P	5
経験値	8	GOLD	2
防御	100	行動	50
移動	59	魔防	60

特殊攻撃：イトガラミ（移動ー1）

カーボの村での神官見習い"エレナ"との出会い

ウィット林道を抜けるとカーボの村に到着。リュードへの新しい依頼は、神官見習いのエレナをガルミアの塔まで送り届け、そのあと村まで無事に連れて戻るという内容だった。リュードとエレナの運命的な出会いである。

カーボの村には宿屋と雑貨屋、グラナス教会、民家がある。右下で紹介しているとおりそれほど広くない町なので、すみずみまで歩き回り、町の人に話しかけ、いまこの世界がどうなっているのか情報収集に励んでおこう。ちなみに『II』では、行きたい場所をYボタンで指定すると、画面右上のコンパスがその方向をさすようになった。これで迷うことなく目的地にたどり着けるはずだ。



⬅行き先を指定すればコンパスがその方向をさす。便利でうれしい新システムだ。

戦闘チュートリアル

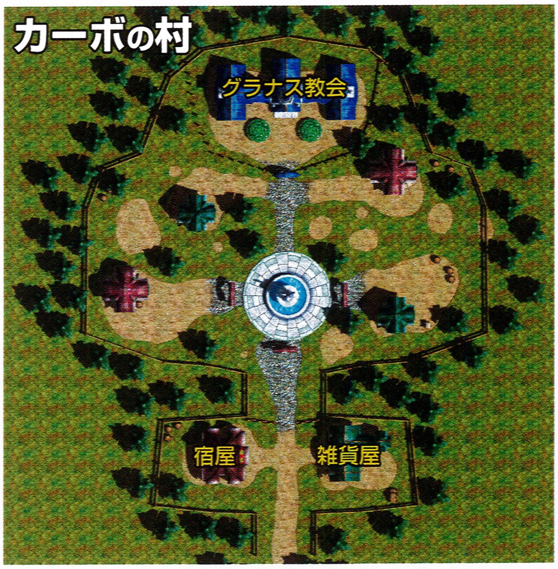
雑貨屋には戦闘に詳しいおじさんがいて、戦闘システムを懇切丁寧に解説してくれる。最初は初級の項目しかないが、冒険を進めていくうちに中級・上級と項目も増えていくぞ。



⬅実際に戦闘を交えながら解説してくれるのでわかりやすいぞ。

カーボの村　雑貨屋データ

種類	アイテム名	価格	効果
武器	ファルクス	500	攻撃+22
	シャムシール	620	攻撃+26
防具	キルボアール	500	防御+12
	レザーアーマー	750	防御+17
	登山靴	200	移動+6　防御+2
装飾品	つけもの石	120	防御+5　移動ー5　ノックバック無効
道具	薬草	10	HPを200回復
	傷ぐすり	24	HPを400回復
	毒消し草	14	毒を治す
	マヒなんこう	14	麻痺を治す
	点眼薬	14	眠りを覚ます
特産品	爆弾キノコ	20	威力400　火属性攻撃
	テングダケ	30	威力250　毒効果



食事システム▶ 宿屋に泊まると食事イベントが発生。これは食事をしながら仲間との会話が楽しめるという前作からおなじみのシステム。けっこう会話パターンも豊富で、パンにバターを塗って食べるなどアクションも細かい。宿屋を見つけたら宿泊するようにしよう。

黒き森から宿場町アギールまでのマップ&データ攻略

魔の復活を阻止すべく、旅立つふたり

グラナス教会の依頼を受け、ガルミアの塔に向かうリュードとエレナ。エレナの世間知らずさにあきれるリュードと、リュードの無神経な言葉に腹を立てるエレナ。ふたりは反発しあいながらも旅を続けていくことになる。

ガルミアの塔に向かうには、モンスターの生息する黒き森を抜けなければならない。しかし、このマップもウィット林道と同様にほとんど一本道。ドードーとの強制戦闘があるが（2回）、残りHPにさえ気をつけていれば、数的には不利でもリュードひとりで問題ないだろう。ここでは、エレナはまだ戦闘に参加できない。



↑最初は互いを理解しようとしなかった。しかし、少しずつ、そして確実にふたりの心の距離は縮まっていく。





システムを意識しながら戦おう!



↑ここでは、単純にコンボのくり返しで勝てるが、クリティカルや技を意識して使ってみよう。



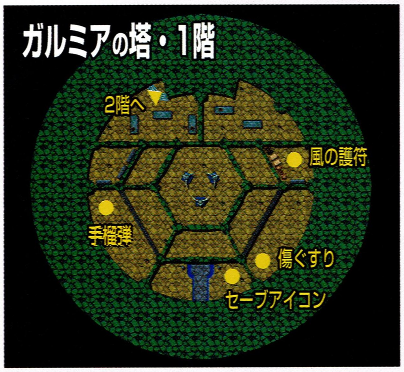
ドードー			
ＬＶ	10	特技P	10
ＨＰ	230	魔術P	8
経験値	6	GOLD	7
防御	110	行動	55
移動	98	魔防	110

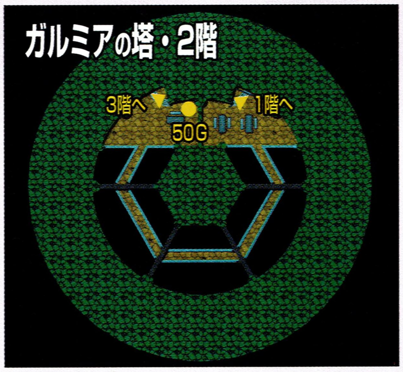
空から攻撃

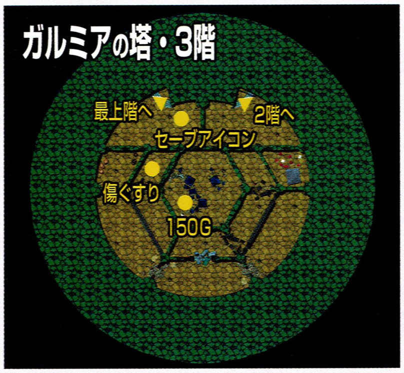
難易度ちょっとアップのガルミアの塔

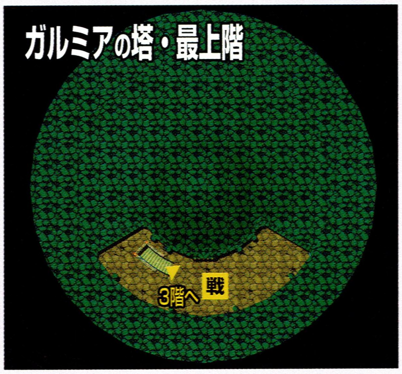
ガルミアの塔では悪魔退治の儀式が行われるという。塔の外で儀式の終わりを待つリュードだったが、塔の中から悲鳴が……。ただならぬ事態に急ぎ塔の中に向かうリュード。

このマップはそれほど広くはないが、ところどころが行き止まりとなっているため、方向感覚を失いやすい。コンパスで方角をしっかり把握しておこう。最上階ではガーゴイル2体との戦いとなる。直前のセーブアイコンでかならずセーブ&回復しておくように。



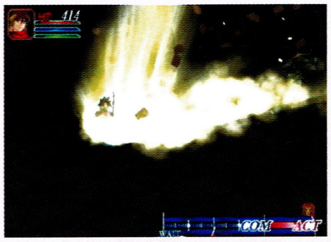






□強敵！　ガーゴイル

この塔で出現するモンスターで注意したいのがガーゴイル。ガーゴイルはヒューイやヒュースラッシュという魔法攻撃を駆使してくるため、残りＨＰの少ないときに連発で受けてしまうとゲームオーバーという危険性がある。ステータスウィンドウで敵の行動をよく確認し、魔法を唱えてくるようだったら、クリティカルや必殺技でキャンセル、それが間に合わない場合は防御するようにしたい。



←ヒュースラッシュは脅威。しっかりと対処しよう。



ガーゴイル			
ＬＶ	10	特技P	54
ＨＰ	380	魔術P	21
経験値	18	GOLD	12
防御	115	行動	45
移動	69	魔防	135

魔法耐性が高め
ヒューイ系の魔法を使用

ミレーニアとの戦闘▶ガルミアの塔からカーボの村に戻ると、その夜イベントが発生し、謎の少女ミレーニアとの戦闘になる。ミレーニアは強力な魔法と技を連発してくるので、現時点のリュードで勝利することはまず不可能。いさぎよく負けを認めよう。

ダンジョンギミックが楽しいアイノール山地

ガルミアの塔で儀式に失敗したエレナは、逆にヴァルマーにとり憑かれ、危険な状態だという。この危機を回避するため、リュードとエレナは法皇ゼラのいるグラナス大神殿に向かうことになる。彼らはカーボの村を出発し、アイノール山地を越える。

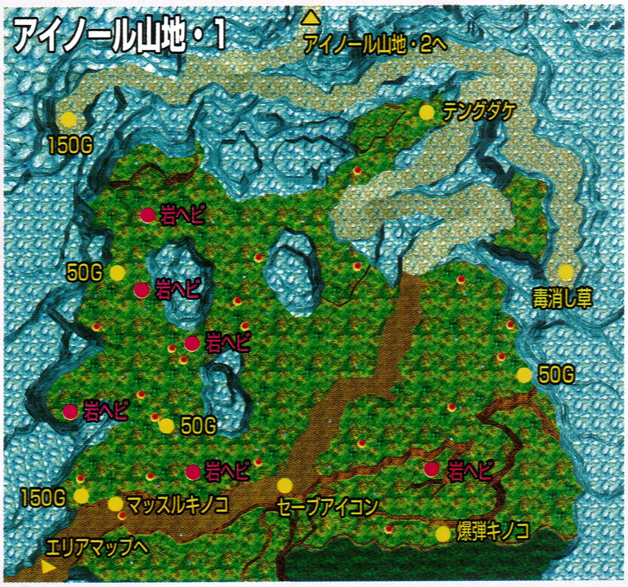
アイノール山地・1では、あちこちにキノコが生えており、これを斬ると中からアイテムやモンスターが出現する。下のマップ上にそれらを記したので、アイテムは残さず回収し、モンスターの出現するキノコは経験値を稼ぎたい場合のみ斬るようにしよう。アイノール山地・2では、あちこちに仕掛けが用意されている。岩に囲まれた宝箱を回収するには、Aの岩を動かす必要があり、Bの位置の岩を動かすとモンスターが出現するぞ。

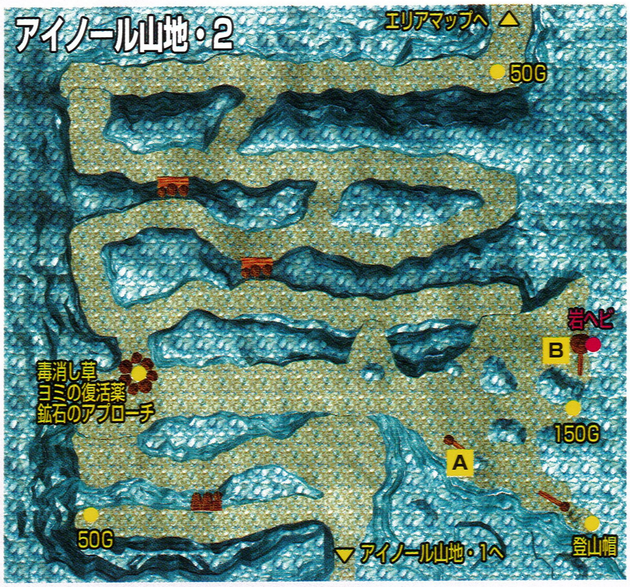
岩ヘビ



LV	11	特技P	24
HP	280	魔術P	20
経験値	12	GOLD	27
防御	125	行動	76
移動	99	魔防	53

毒液攻撃





モンスターの出現で崩壊した街

アイノール山地を越え、宿場町アギールにやってきたリュードとエレナ。しかし、この町は突如出現したモンスターによって破壊され、いまでは宿屋とテントが残るのみだった。宿屋では、金髪の少年にモンスターから大切な形見を取り返してほしいと頼まれるが、リュードはこれを拒否。失意の少年は、夜中にひとりでモンスターの巣くう洞窟へと向かってしまう。護衛団テントで装備品やアイテムを取りそろえているので、デュラムの洞窟へ向かうまえに装備を整えておこう。洞窟へは町の南方向から進入できる。

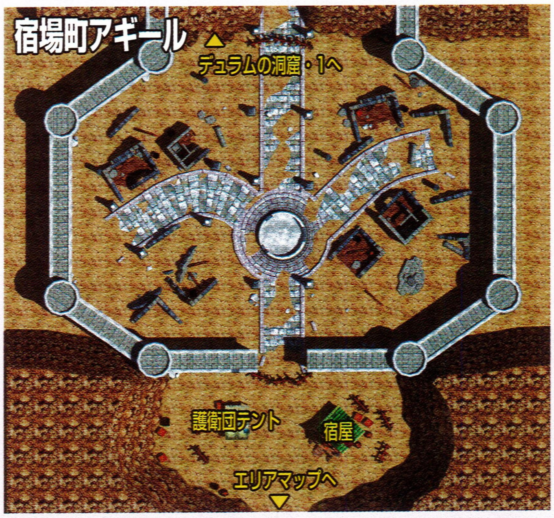
ロアン登場!



←ロアンの登場シーン。よほど大事なものだったのか、必死なお願い。

宿場町アギール　護衛団テントデータ

種類	アイテム名	価格	効果
武器	ファルクス	500	攻撃+22
	シャムシール	620	攻撃+26
	アーミーサーベル	750	攻撃+32
	アイアンロッド	720	攻撃+30
防具	レザージャケット	650	防御+14
	キルテッドシルク	800	防御+18
	レザーアーマー	750	防御+17
	チェインメイル	950	防御+20
	旅人の帽子	300	防御+6
	厚革のバンダナ	350	防御+8
	登山靴	200	移動+6　防御+2
装飾品	つけもの石	120	防御+5　移動−5　ノックバック無効
	睡眠の護符	250	眠り耐性
道具	薬草	10	HPを200回復
	傷ぐすり	24	HPを400回復
	毒消し草	14	毒を治す
	マヒなんこう	14	麻痺を治す
	点眼薬	14	眠りを覚ます
	気付け薬	20	混乱を治す
特産品	爆弾キノコ	20	威力400　火属性攻撃
	手榴弾	60	威力300



VGAボックスに対応!?▶正式なスペックとしては対応周辺機器なしとなっている『グランディアII』だが、じつはプログラム的にはVGAボックスに対応していることが判明。VGAボックスを使ってパソコン用モニターに接続すれば、より綺麗な画面で『グランディア』ワールドを堪能できるぞ。

序盤戦の難所、デュラムの洞窟に挑む！

ミレーニアとともに洞窟奥深くへ

デュラムの洞窟では、パートナーはミレーニアとなる。謎多き彼女は能力も特殊で、唯一怒りゲージというステータスを持つ。ダメージを受けるとこのゲージが次第に赤くなり、頂点に達すると怒り爆発状態でプレイヤーの操作を受け付けず勝手に行動し始める。

洞窟内は多数のギミックが用意されている。まずデュラムの洞窟・1ではAを操作してBの渡り橋を上げ、Cの岩を動かす。そしてもう一度Aを操作して、今度はDの渡り橋を上げる。こうすれば洞窟・2に行けるようになる。洞窟・2では、Eを動かし、Fを操作すればマップ中央の水が引き、洞窟・最深部へと行けるようになるぞ。

洞窟2に入った直後に魚人×3との戦闘になる。魚人はHPが多く、眠り効果のある特殊攻撃を使ってくるやっかいなモンスター。ライガなどの範囲魔法で複数を攻撃し、必殺技やコンボなどで仕留めよう。状況によってはキャンセルや防御も忘れずに。



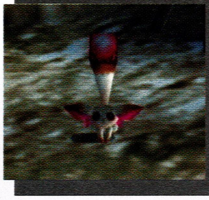
←魚人はHPが多いだけに手強い相手。魔法と技を駆使して、1体ずつ倒していこう。



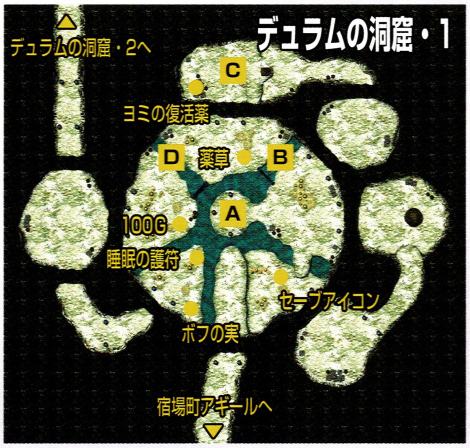
←戦闘後、イベントを経て、ロアンが仲間に。ロアンの必死さにミレーニアがこの行動。

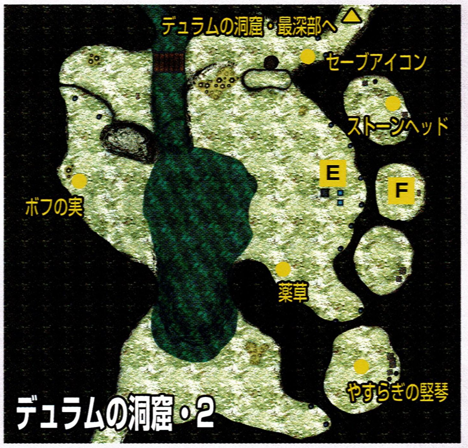
マスコット的存在 キャロ

キャロは、ダンジョンに住んでいて、その大きなシッポを光らせ、周囲を明るく照らしてくれる不思議な生き物。今後、冒険の先々でそのかわいい姿を見せてくれるぞ。



←キャロはボフの実が好物。これを与え続けていると……。







かのえゆうしさんプロフィール トリを飾るのはキャラクターデザインを担当されたかのえゆうしさん。少女誌よりも少年誌を愛好していたそーな。お気に入りは『ジョジョの奇妙な冒険』だとか。

初のボス戦"デュラムタウロス"との戦い

デュラムの洞窟・最深部には、デュラムタウロスが魚人2体を従え待ちかまえている。デュラムタウロスはさすがにダンジョンボスだけあって、そのステータスはこれまでのモンスターの比ではなく、またトルネードホーンという混乱効果のある強力な特殊攻撃を持ち合わせている。戦いかたとしては、まず魚人を魔法や技を惜しまず使って早々に片付け、数的に有利な状況を作りたい。その間もデュラムタウロスの行動には注意して、トルネードホーンにはキャンセルや防御で対処。魚人を倒して3対1になれば圧倒的にこちらが有利になるので、あとはトルネードホーンを食らわないように、デュラムタウロスのHPを削っていこう。





⬆リュードたちが最初に出会う強敵。倒せばスキルブック"冒険の書"を入手できる。

トルネードホーン炸裂!



⬅2本の角でかち上げ吹き飛ばす。混乱効果もやっかいだが、ダメージもすさまじい。回復は怠りなく。

フロストフロッグ



LV	13	特技P	26
HP	400	魔術P	17
経験値	11	GOLD	37
防御	113	行動	73
移動	98	魔防	67

吹雪属性　火に弱い

魚人



LV	13	特技P	40
HP	980	魔術P	10
経験値	24	GOLD	160
防御	118	行動	70
移動	40	魔防	90

火に弱い
特殊攻撃：スリープスポーン（眠り効果）

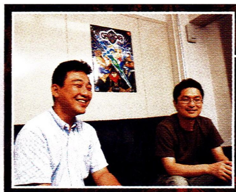
デュラムタウロス



LV	19	特技P	720
HP	4200	魔術P	0
経験値	210	GOLD	0
防御	140	行動	120
移動	60	魔防	110

特殊攻撃：トルネードホーン（混乱効果）





完成記念インタビュー

プロデューサー 宮路 武 × ディレクター 斉藤 勝紀

ついに発売となる『グランディアⅡ』。今回はそれを記念して、プロデューサー宮路氏とディレクター斉藤氏が、改めて『Ⅱ』の魅力と制作秘話を語る。

『グランディア』の最大のテーマは人間賛歌「人間賛歌を入れてね」ってお願いしました(宮路)

『グランディア』に込められたゲームアーツの想いとは!?

──今回は発売まで順調でしたね(笑)。

宮路 ゲームアーツはオオカミ少年のように言われてましたからね(笑)。でも本音を言うなら、もうちょっと発売日は早くしたかったんです。できれば春ぐらいとかに。

斉藤 現場的にいえば、ドリームキャストというハードが初めてだったということもありますし、新しいこともいろいろとやっていますから、制作日数的な誤差はどうしても出てしまいましたね。やっぱり初めてのことをやると思いどおりにいかないなと(笑)。

宮路 ゲームアーツって、新しいハードで一発目に新しいことをやろうとするから、いつも同じ苦労をしちゃう。サターンのときも、メガCDのときもそうだった(笑)。

斉藤 今回は制作メンバーも多かったけど、全体的にチームワークがよくて、現場の全員がよくがんばってくれたと思います。まあ、いま振り返れば何でもうまくいったことになるんですが(笑)。でも『Ⅰ』の制作には4年かかって、今回は2年半ですから、順調と言っていいでしょうね。それも『Ⅰ』の経験があったからこそだと思いますが。

──『Ⅰ』から『Ⅱ』になって、いちばん変わった部分というのはどこになりますか。

宮路 やはり戦闘でしょう。オートバトルにするとカメラを自由に動かせるんですが、そうすると臨場感がものすごいんですよ。戦闘はやっぱりドキドキしなきゃダメだと思いますし、それに新時代のRPGということを考えたときに、エフェクトだけじゃなくて、カメラワークとかにも凝っているゲームというのはなかなかないんですよね。『グランディア』の戦闘って、キャラがあちこちに移動するのが特徴ですけど、それをさらにかっこよく見せるためのカメラワークであって、とくにボスキャラと戦うときは、臨場感と迫力がすごく伝わるようになっているんです。

斉藤 カメラワークの扱いについては、もちろん当初からやるつもりではあったんですが、ゲーム的なカメラの演出の参考になるような資料ってなかなかないんですよね。映画やアニメを参考にしたんですが、すべてを依存できなくて苦しみました。見た目がかっこよくなくてはだめだけど、じゃあ「かっこいいカメラワークってなんだ!?」と、いまのかたちに落ち着くまでに概念の部分でけっこうもめました。どこまでできるのか、どこまでやれば喜んでもらえるのか、そしてそれは現実に可能なのかと。オートバトルのカメラモードというのは、じつはあとづけでできたもので、リアルタイムでやってるのに、同じ角度から同じように映していたらおもしろくないし、見てて飽きますよね。そうなると、そこをユーザーが好きなように操作できたらいいんですが、あまりやりすぎると今度はわけがわからなくなってしまうので、オートバトルの中だけでカメラモードを盛り込んだんです。

──ただ、本当に戦闘シーンでの動きが大きいですから、一方の状況が見えない、画面に入りきらない、ということもありますが。

宮路 いまは一画面中での単純なデータのやり取りに満足できない状況になっているわけで、じゃあ何をもって満足していただくのかと考えたときに、やはり戦闘においていちばん重要なのは臨場感であり迫力であるといきつくわけです。もちろんゲーム的には戦略性云々というのも盛り込みますけど、付加要素としての迫力を出すために我々はいろいろと考えてやっているわけですから、それによって出てきた多少の不都合はしょうがないかなと。基本的に新しいことをやろうとするとデメリットが出てくるんですが、新しい試みとデメリットのどちらをとるかなんです。我々としては、少々のデメリットよりは迫力と臨場感を選んだということです。

冷たい冬が過ぎたあとには人間賛歌が待っている!

──『Ⅱ』が完成して改めておうかがいしますが、『グランディア』のテーマとは?

宮路 テーマは『Ⅰ』も『Ⅱ』も同じで、ひと言でいうと人間賛歌ですね。人間っていいねっていうことですよ。人間は自然の敵だっていうテーマのRPGも多くなっていますが、私は人間が好きなんで、『Ⅱ』の制作に入るまえから人間賛歌は外せないと。前回はディレクターでしたから「人間賛歌作るぞ!」って先頭に立ってやってましたけど、今回はプロデューサーですから「人間賛歌を入れてね」ってお願いしてました(笑)。

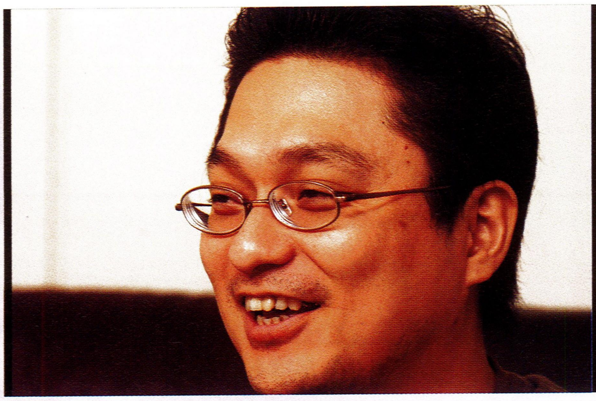
斉藤 発売時期は世紀末になるだろうと考えていましたから、世紀末はちょっと暗い感じになるんじゃないかと予測して、『Ⅱ』の世界観もそれに合わせた感じで作っていったんです。『Ⅰ』は「明るくいこうよ!」って感じで、2Dの暖かみが基準。暖かさがある人間賛歌なんですよね。でも『Ⅱ』は暗さや冷たさを感じるなかでの暖かみとは何ぞや、という違いがあるんです。ポリゴンだと、ドット絵よりは冷たさを感じてしまいますからね。

──確かにシナリオ的にも、闇だとか魔王とかちょっと暗い雰囲気でしたね。

宮路 全体的に冬のイメージがありますね。



開発部 第一開発課 ディレクター 斉藤勝紀



取締役 開発部長
宮路 武

ただ、冷たい冬が過ぎたあとには春の暖かさが待っている。その暖かさが人間賛歌です。
斉藤　そこは『グランディア』ですから、全部が暗いというわけではなく、ところどころでドタバタ感が出てますけどね。バックボーンとなる何かが違ってる、ととらえてもらえばいいと思うんですけど。
――おふたりが『II』の最大の特徴を挙げるとしたら何になりますか。
宮路　さきほども出ましたが、私は戦闘ですね。とにかくボスキャラとの戦闘が好きなんですよ。プレイしてると幸せなんです(笑)。
斉藤　「どれが？」と聞かれると困ってしまうんですが、ダンジョンギミックは今回たくさん用意してますね。触って楽しい『グランディア』というのが『I』から継承されている部分なんですけど、ダンジョンギミックがうまくいくかどうかが、ゲームをおもしろくするひとつの生命線なんですよ。で、アクション要素をもっと入れていこうと考えたわけですけど、アクションRPGじゃないからアクションしすぎてもいけないし、でもおもしろくするためにはアクションを増やしたい。そういう考えの中から出てきたのが、キノコとかビンというちょっとした遊び。これも定着するまではけっこう苦労したんですが、1個出てきたら「じゃあこれもあれも」って感じでどんどん増えていったんです。そういうプラスアルファの遊びの部分、いわゆる付加価値的な部分を盛り込めたということで、いままでのシステムを阻害せずに"さらに一歩進めた形"を実現できたなと思ってます。
――いろいろな仕掛けがありますが、終盤になるともっと複雑なものが出てくるとか？
斉藤　最初は難しく作ったんですけど、それはやさしめに戻しました。ちょっと難しい場面も出てくるかもしれませんが、コンパスを頼りに進めば、それほど迷うようなことはないと思います。やはりシナリオ主導型RPGですから、仕掛けに詰まって先に進めなくなってしまっては困りますからね。
――ゲームの難易度についてはどうですか。
斉藤　難易度の設定は難しかったですね。やっぱりハードが変わったことで新しいユーザーも入ってくるでしょうし、サターンやPSでプレイしてくれた人のことももちろん考慮しなければならない。ただ、とっつきにくい作品にするつもりはなかったですから、いろんな層を満足させるために、最初はある程度やさしくして、難易度的になだらかな曲線を描くようにしています。どれだけ敷居を低くできるかというのも、ひとつのテーマでしたからね。ただ、ちょっとやさしすぎたかな、という部分はありますが、慣れている方はそのままスススッと進んでもらって、慣れていない方はやさしめの難易度で入ってもらっていくほうがいいというのが我々の結論なんです。
――でも、そのうちに序盤からでも歯応えが出てきていたように感じましたが。
斉藤　微妙なんですけどね。ちょっと難しくしないと間延びしちゃいますし、かといって簡単にしないとつまづいちゃう。『I』の終盤ではモンスターの配置が多すぎるという批判も受けましたけど、ある程度歯応えがないとそれはそれで物足りない。ただ、『I』よりもサクサク感を出そうということは最初から考えていたことですけどね。

宮路氏のワガママで入ったポルトガル語の歌

――今回はできなかったけど、じつはこれを入れたかったというのはありますか。
宮路　いえ、私は立場上これを入れてほしいと言うだけですから。それに人間賛歌が入っていればそれで満足ですし。
斉藤　そのわりに「歌を入れてくれなきゃヤダ」とか、あとからワガママを言うんですよ、プロデューサーは(笑)。
宮路　いや、歌がないとダメでしょ。やっぱりいい歌を聴かないと(笑)。
斉藤　それでけっきょく、プロデューサーのワガママを受け入れて、シナリオとして一本の軸の中に歌を組み込みましたからね。
――ゲーム中の歌は、あれは何語ですか？
宮路　ポルトガル語です。言葉は悩んだんですが、日本語と英語は最初からやめようと思ってました。やはり『II』は異世界のお話なので、言葉がそのまま聴こえちゃうと異世界の感じがしないんじゃないかなと。かといって造語ではわけがわからなくなるし……。
斉藤　そのへんは音響担当のメンバーたちが、ゲームの世界観や音感とかを踏まえたうえでイメージに合うものを捜していって、そしてポルトガル語にたどり着いたんです。
宮路　歌詞のほうも単語には意味があるんですが、文法とかは気にせずに大切な言葉を埋め込むような形にしています。心とか愛とかっていう言葉を羅列した詩ですね。

海外版も発売決定！期待度の高さは万国共通

――いまはひと息ついているところでしょうが、今後の『グランディア』の展開予定は？
宮路　スタッフは2年半ぶりに人並みに休んでいるところなので、いまはまだつぎのことをどうこう言える状態じゃないです(笑)。でもやっぱり『グランディア』の灯は消したくないというのはありますけどね。あとは『グランディアII』の海外版を出す予定です。
――海外版の発売はいつごろですか。
宮路　年末ぐらいには出したいなと思っています。ボイスから何からが全部英語になるわけですから、海外版のドリームキャストと『グランディアII』を買ってくれれば英語の教材セットにもなりますよ(笑)。
――『グランディアII』は発表以来つねに期待作の上位をキープしてきました。ユーザーの期待もかなり高いようですが。
宮路　我々のアイデアをふんだんに詰め込んだ作品ですし、やっぱり『グランディア』はゲームアーツの看板作品なので、実際に手にとって遊んでいただきたいですね。
斉藤　最初はユーザーさんの期待の高さが正直キツイなという部分もありましたけど、我々のできる限りのことはやりましたし、何とか皆さんの期待にこたえられるものができあがったと思っています。ぜひ愛情をもってプレイしていただきたいですね。

ダンジョンギミックがゲームのおもしろさの生命線
見て楽しい触って楽しいのが『グランディア』(斉藤)

ついにその姿が明らかになった『C vs. S』！ キーワードは"RATIO（レシオ）"だ!!

発売日	9月6日発売予定	通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦）
ジャンル	格闘アクション	対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1〜2人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	カプコン		
開発元	カプコン		

? パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.capcom.co.jp/

これまで発表された14人のキャラクターに加えて、今回は残りのキャラクター14人を大公開！　GROOVEセレクト、そしてこれまでにない興奮のバトルシステム"フレキシブルレーションシステム"も細かくチェック！

ついに判明！　登場キャラクター全員集合!?

サガット SAGAT

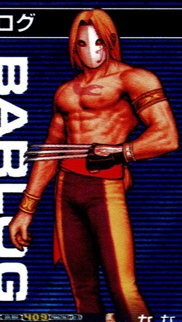


リュウへの雪辱をその内に秘めるムエタイの帝王、堂々の参戦



⬅スパコン"タイガーレイド"がルガールにヒット！

バルログ BARLOG



手につけた鉤爪とす速い身のこなしが武器の残忍なファイター



⬅イズナドロップなど投げ技も多彩な仮面の貴公子。

M.バイソン M.BISON



ラスベガスの賭けボクシングでは無敗のハードパンチャー

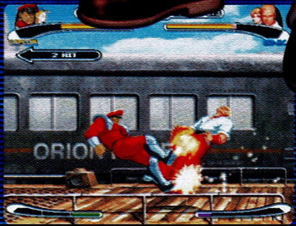


⬅強力なB・ヘッドバット。今回もリバーサル技？

ベガ VEGA



タイにその本拠地を置く悪の組織"シャドルー"の総帥。『ストII』、『ストZERO』シリーズのボス



⬅グラフィックが初代『ストII』シリーズに近くなった。

CAPCOM FIGHTERS

エドモンド本田 E.HONDA

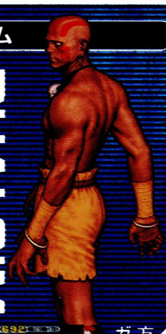


くまどりが印象的なジャパニーズ・スモウレスラー。張り手が強烈



⬅これは『ストIIX』から加わった大銀杏投げだ。

ダルシム DHALSIM



炎を吹き、手足を伸ばして攻撃。インドが誇るヨガファイター



⬅伸びる手足で全方位をカバー。ヨガブラスト炸裂。

キャミィ CAMMY



イギリスの特殊工作員。シャドルーにより記憶喪失にされた過去が



⬅しなやかでスピーディーな、鋭い蹴り技がメイン。

初代『ストII』のキャラクターが全員集結だ！

カプコンキャラクターは『ストII』の12人＋キャミィ＆さくらという顔ぶれ。すべて『ストZERO3』に登場しているが、隠しキャラクターだったバイソン、グラフィックが大幅に変わったリュウ、ケン、ベガなどもいて、印象としてはかなり新鮮だ。



⬅一部に熱狂的なファンを持つザンギエフ。

CAPCOM





前号に引き続き9月に発売を控えた『CAPCOM vs. SNK(以下C vs.S)』の最新情報をお伝えしよう。今回新たにわかったのが、カプコン、SNKで合わせて28人にもおよぶキャラクター。そしてもうひとつ、各キャラクターごとに決められた"RATIO"という値を組み合わせてチームを編成する"フレキシブルレーションシステム"の採用。これにより2on4など、変則的なチーム戦が可能となっているのだ。また前後ダッシュや大ジャンプ、ガードクラッシュといったシステムが存在することも判明。詳しい内容を知りたければページをめくるのだ。

WHAT'S **RATIO?** GO TO NEXT PAGE!





総勢28人によるドリームマッチがもうすぐ開幕!!

ルガール



RUGAL

『KOF』を開催した闇の帝王。『KOF'98』では使うことができた



←巨大な飛び道具カイザーウェイブがサガットを襲う。

山崎竜二



R.YAMAZAKI

『餓狼伝説3』の中ボスとして初登場。大柄ながら機敏に立ち回る



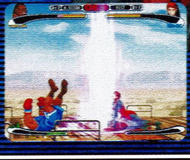
←まえ動作なしでムチのようにくり出される蛇使い。

バイス



VICE

マチュアとともにルガールの秘書を務めるセクシービューティー



←見かけによらず、投げ技を数多く持つキャラだ。

ギース・ハワード



GEESE HAWARD

『餓狼伝説』、『龍虎の拳2』などに登場したサウスタウンのボス。業界初の"当て身投げ"を使用していた



←独特の戦闘スタイルを持つ、人気の高いキャラクターだ。

SNK FIGHTERS

キム・カッファン



KIM KAPHWAN

『KOF』シリーズでは韓国チームでおなじみのテコンドー使い



←鳳凰脚で華麗にフィニッシュ。画面効果も派手だね。

キング



KING

サウスタウンのバーで用心棒を務める男装の麗人かつムエタイ使い



←サプライズローズがキャミィの頭上を捕らえる!

ユリ・サカザキ



Y.SAKAZAKI

リョウ・サカザキの妹。極限流空手を独自にアレンジして闘う



←"よゆうッチ"でおなじみの『KOF』常連キャラ。

歴代のボス級キャラクターが多数参戦!

SNKサイドはルガール、山崎、ギースと、ボスクラスのキャラクターが今回3人も新たに加わり、SNKキャラだけを見ても十分ドリームマッチが実現している。『KOF』シリーズでは連続技に組み込めるコマンド投げはどうアレンジされるかな?



←名だたる悪のキャラクターたちが一堂に会する。

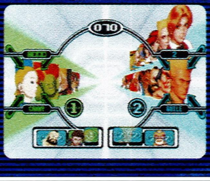
SNK



草薙 京 / 八神 庵 / 不知火 舞 / リョウ・サカザキ / テリー・ボガード / ライデン / 二階堂紅丸

RATIO

フレキシブルレーションシステム



『Cvs.S』のフレキシブルレーションシステムは、従来の3on3やタッグシステムとはひと味違った興味深いバトルシステムだ。決定的に異なるのは、チーム内のキャラクター数が決まっていない点だ。キャラクターによって1～3と3種類の幅があるRATIOを合計4でうまく割り振ろう。

驚異の新タッグシステム！　キャラクターの強さを表す"RATIO"がチーム編成のカギ

キャラクターごとにRATIO値が設定

GROOVEセレクトのつぎにプレイヤーが行うのがキャラクターセレクト。しかし画面を見るとこれまでのゲームとはちょっと違うことに気づくはず。本作品に登場する28人のキャラクターは大きく3種類に分けられる。"RATIO"という強さを表す数値がそれぞれ1～3のいずれかに設定されており、キャラもRATIO別に3段に分かれて表示されているのだ。



↑キャラクターネームの横に表示されている"Rt"がじつはRATIOだったのだ。

POINT 合計RATIO4でキャラクターを選択

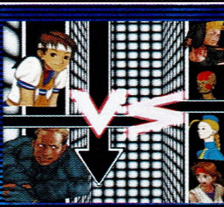
"プレイヤーはRATIOの値が合計で4になるようにチームを編成する"。これがフレキシブルレーションシステム絶対のルール。キャラのRATIOは1～3。ということはチーム内のRATIOは3+1、2+2、2+1+1、1+1+1+1の4通りの組み合わせが考えられる。当然RATIO3のキャラクターはひとりまで。戦略を練って効率のいいチームを組もう。



↑キャラクターセレクトの時点ですでに闘いは始まっているのだ。

変則的な対戦も可能に!!

RATIOによるチームのバリエーションが4種類存在するということは、対戦の組み合わせもそのぶん柔軟に変化するということだ。これまでは2on2や3on3など、自分と相手のキャラクター数は同じなのが当たり前だったが、『C vs. S』ではこの常識が見事に破られ、2on3や3on4など、人数の異なるチームどうしの対戦が可能になっている。現行の"キャラクターRATIOは1～3、チームRATIOは4"というルールで仮定すると、組み合わせは6通りにもなるのだ。





↑人数の異なる変則的な対戦が可能ならばRATIOによるキャラの強さも当然違ってくるだろう。

POINT オーダーセレクトで順番を決定

RATIO4を割り振ってチームを編成したら、最後にオーダーセレクトで闘う順番を決めよう。RATIO3で一気に押すか、RATIO1で様子を見るか……自分の方針に合わせて決定するべし。



↑オーダーセレクトで順番を決めたらいよいよ対戦！

レシ夫のRATIO大考察

どうも。レシ夫です。唐突に登場してすんません。ここでちょっと最善のチーム編成、なんてものを考えてみたいと思います。「んなもん4人使えたほうが絶対強いじゃん」、「RATIO3は超強いはずだから入れなきゃダメ」など意見はさまざまでしょう。でもRATIOの違いがキャラにどう反映されるのか謎なので、いまは続報を期待しつつ妄想にふけりましょう。

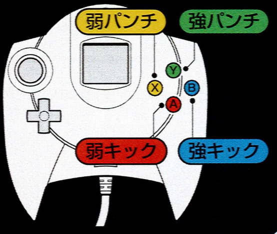
『CAPCOM vs. SNK』プレイまでの流れ

今回までにわかった情報を総合すると、『C vs. S』でスタートボタンを押してから、実際にゲームをプレイするまでの流れは右のチャートのようになる。GROOVEとRATIOという、ふたつの斬新なシステムが導入されたおかげで、チームの編成も非常に奥深いものになりそうだ。

GROOVEセレクト
↓
キャラクターセレクト
↓
オーダーセレクト
↓
START！

『マーヴル VS. カプコン2』と同じく4ボタン仕様

気になるのが操作系。カプコンの対戦格闘ゲームはその多くが6ボタン仕様だが、『C vs. S』は『マーヴル vs. カプコン2』と同じく4ボタンで攻撃を行う。ボタンは弱強それぞれのパンチとキックだ。『KOF』シリーズの操作系を考えると、これはベストな選択といえそうだね。



暫定 キャラクター別 RATIO

ここでキャラ別のRATIOを公開。これはまだ確定ではないが、ボス級のキャラクターは3に設定されているようだ。

	CAPCOM	SNK
RATIO 3	ベガ	ギース・ハワード
	サガット	ルガール
	バルログ	山崎竜二
RATIO 2	リュウ	草薙　京
	ケン	八神　庵
	春麗	不知火　舞
	ザンギエフ	テリー・ボガード
	ガイル	ライデン
	エドモンド本田	キム・カッファン
	M.バイソン	リョウ・サカザキ
RATIO 1	ブランカ	二階堂紅丸
	キャミィ	キング
	ダルシム	ユリ・サカザキ
	さくら	バイス

GROOVE

グルーヴセレクト



ゲームをスタートして、まず最初に行うのがGROOVEセレクト。ここで"CAPCOM GROOVE"と"SNK GROOVE"のどちらを選んだかによって、スーパーコンボ、超必殺技を使用するためのゲージシステムが大きく変化するのだ。戦略のCAPCOM、必殺のSNK。さてキミならどちらを選ぶ？

『ストZERO』シリーズと『KOF』シリーズから、お好みのゲージシステムを選ぶのだ

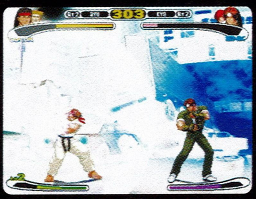
CAPCOM GROOVE
スーパーコンボレベルゲージシステム

CAPCOM GROOVEではスーパーコンボを使用するために必要な"スーパーコンボレベルゲージ"を最大で3段階まで溜めることができる。相手の残り体力が少なければレベル1、一発逆転を狙うならレベル3というふうに、状況を見ながら臨機応変に対応できるのが強みだ。ゲージは技を出すたびに溜まっていくぞ。



⬆技をくり出すとゲージが溜まるので、攻めたほうが回転率も上がる。

状況に応じて使い分けよう



スーパーコンボレベル1

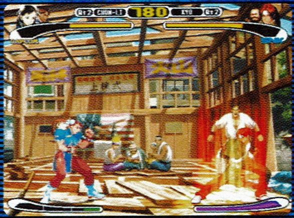


スーパーコンボレベル3

『ZERO』シリーズでおなじみのゲージシステムがCAPCOM GROOVE。ストックしたゲージに応じてレベルの使い分けが可能。安定した闘いができる。

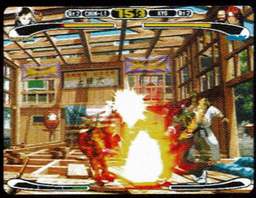
SNK GROOVE
エキストラゲージシステム

SNK GROOVEは、逆転性の高いシステム。特殊動作の"ゲージ溜め"を行うことでゲージが上昇。満タンになると一定時間攻撃力がアップする。このとき超必殺技が1回だけ使用可能だ。また体力ゲージが少なくなると超必殺技が使い放題になる。さらにこのふたつの状態が重なれば、より威力の高いMAX超必殺技になる。



⬆いつでも好きなときにゲージを溜められるのがSNK GROOVEの特徴。

ピンチになるほど強力に！



超必殺技



MAX超必殺技

SNK GROOVEは『KOF'94～'96』および『KOF'97』以降のエキストラモードに準じたゲージシステム。体力が少なくなってからが勝負だ。

SYSTEM EXTEND

RATIOとGROOVEだけではない。ほかにも、ここに挙げた5つのシステムなどが導入される。しっかりチェックしておこう。

回り込み

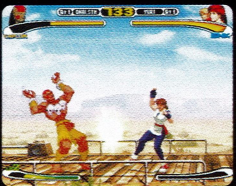
これを使うと地面を転がり前方へ。相手の裏を取ったり、画面端に追い込まれたときの脱出手段として有効そうだ。



⬅めくり気味のジャンプ攻撃にも使えそう。やられ判定が気になるところ。

投げ抜け

つかまれたときにコマンドが入力されていると、相手の投げ技を外して仕切りなおすことができる。



⬅投げ抜け後はこのように両者弾かれる。コマンド投げにも有効なのか？

ダッシュ

す速く間合いを詰めたいとき、また、離したいときに有効なのがこのダッシュだ。写真を見る限りでは小ジャンプタイプに見える。任意停止可能な地面走行タイプのキャラもいるのかな？



前ダッシュ

⬅前方ダッシュを使って相手につめ寄るのだ。



後ろダッシュ

⬅相手とす速く距離を取りたければ後方ダッシュ。

大ジャンプ

レバーで行うジャンプはノーマルジャンプと大ジャンプの2種類。遠くの相手が飛び道具を撃ったときなどは有効だろう。前後ダッシュと併せて長距離移動手段として使っていこう。



前方大ジャンプ

⬅リーチの長いバルログの爪の外から接近。



後方大ジャンプ

⬅いったん間合いを離したいなら後方大ジャンプ。

ガードクラッシュ

長い時間ガードばかり続けているとガードクラッシュが起こり、一定時間無防備で硬直してしまう。こうなるまえに反撃だ。『ストZERO3』や『KOF』シリーズにもあったシステムだ。



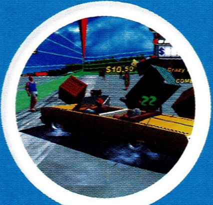
⬅体力ゲージの縁が点滅を始めたら危険信号。



⬅ガードクラッシュが起こり硬直してしまうぞ。

新生セガグループの新たなる挑戦

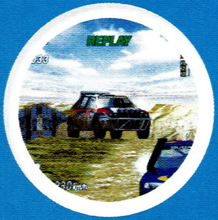
ソフト開発部署分社化！ 各社長が語るつぎなる一手




Next Step



SEGA™
SEGA GROUP



7月1日。ついにセガのソフト開発部門9つが分社した。はたしてこれにより、ドリームキャストは今後どうなっていくのか？



昨年11月末にその構想が発表され、ついにソフト開発部門がひとつひとつの会社となる日がやってきた。新しい門出である。

改めて今回の分社化を整理して説明すると、いままで1研から9研と称されていたソフトウェア研究開発部（2研除く）と、デジタルメディア制作部の計9部署がセガの子会社となり、家庭用、業務用ともにソフトウェアの開発をセガから委託される形になるというものだ。いちおうセガグループという枠の中で、セガの100パーセント出資を受けて業務を行っていくわけだが、ひとつの会社として動き出すその意味合いは極めて大きい（ちなみに2研はCSK総合研究所に取り込まれる形となり、社名の変更を現在検討しているとか）。



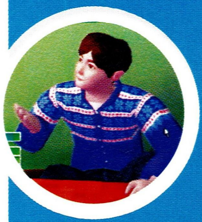
そこで、本誌では各社がこれから歩もうとする道をうかがうため、単独で行った今年3月号同様取材を申し込んだ。今回は諸般の事情により、ゲームメディアすべてが対象の合同取材となったが、可能な限り"今後の事業内容"、"ユーザーに与える影響"といった内容を中心にまとめてみた。

この記事で、それぞれに共通するものも感じ取っていただけると思うし、逆にそれぞれの目指す道やカラーといった個性もおわかりになっていただけると思う。

ひとつの会社となり、過去の実績に加え、これから新たな足跡をゲーム業界に残そうとしている開発グループ。ひとまずは、このよき旅立ちを皆さんの心に刻んでほしい。

取材・記事構成　田村雅、古屋陽一

WOW ENTERTAINMENT	p.49
Hitmaker	p.50
Amusement Vision	p.51
SEGA ROSSO	p.52
Smilebit	p.53
OVERWORKS	p.54
SONIC TEAM	p.55
United Game Artists	p.56
WAVE MASTER	p.57


ワウ エンターテイメント

社名の由来

世界中をあっと驚かせてしまうようなエンターテイメントを提供するという意思表示から。英単語にある"大成功"、"(芝居などの)大当たり"という意味とだぶらせ、大ヒット&大成功を収める企業を目指す。

代表取締役社長

中川 力也



なかがわ りきや セガ入社は1983年とかなり古い時代からアーケードを中心に多くの作品を世に送り、同社を支えてきた。1959年10月24日生まれ。血液型O型。

会社概要 おもにアーケードで活動。近年家庭用にも着手。幅広い斬新な作品をつねに制作している。今後は家庭用、業務用ソフトの開発、ライブラリー、ネットワークコンテンツの開発を行っていく。資本金：1億2000万円、従業員数：120人。

エンターテイメントというくくりの中で ゲーム以外の方向にも挑戦していく

特定のジャンルにこだわることなく、さまざまなソフトで我々を楽しませてくれてきた旧1研。昨年から日本テレビとの共同開発でバーチャルアナを作るなど、異業種でもその実力を発揮してきた。はたしてこれからは？

——今回の分社化で開発グループはどう変わっていくのでしょう？

中川 今回をきっかけに、自分自身が「このままでいいのか」と考えるいいきっかけになったと思います。個々の会社になって、会社を成功させるためには売れるものを作らなければいけない、売れるものを作るためにはレベルの高いおもしろいものを作らなければいけない、というふうにもう一度いちから考えられるじゃないですか。昔、僕が入ったころはここまでセガは大きくなくて、やっぱり自分たちでどうにかしようという気持ちがあったんです。そのような感じで、もう1回開発者として原点に返ってやれるかなと思います。ほかの社長さんと話しても、非常に盛り上がってきていますしね。

——具体的にはどういったことをやられていくのでしょう。

中川 基本的には何でもやっていこうと思っています。やっぱりいまゲームやエンターテイメントといったものを考えていくうえで、これからはゲーム機だけではないでしょうから。たとえばデザインひとつにしろ、いままでセガでゲームを作ってきて人を喜ばせる絵が描けるというノウハウがありますから、それをゲームだけじゃなくいろいろな方面に展開できると思うんです。ネットワークのコンテンツでも使えるでしょうし、携帯のコンテンツもそう。実際にもうiモードは日本テレビさんや講談社さんのコンテンツを作っていますから。講談社さんは『ああっ女神さまっ』のクイズで、これは業務用でこの秋に展開していきます。日本テレビさんの場合は、『未来予想スタジオ』の業務用と、そのiモード版。必ずしもゲームとは絡んでないこともやっていきますが、基本はエンターテイメントのくくりの中でやっていこうかなと思っています。

——ソフト制作においてはどのように動いていくのでしょう？

中川 これまでは業務用中心で、業務用を作って家庭用という感じでやっていました。ただ、いまは単に移植という形ではこちらも満足したものができないので、基本的にはどっちを中心に進めるかということはなしにしようと思っています。業務用は業務用で割り切って、そこでしかできないことをやる。家庭用のほうも家庭用だけでというふうにやっていきたい。

——業務用が家庭用に移植されなくなるということですか。

中川 いや、全部が全部というわけではなくて、ものによります。もちろん家庭用にした段階では、ボリュームアップですとかネットワークの要素といった、これまで以上のアレンジは加えることが前提ですけど。

——実際にいまどれくらいのライン数が動いているのですか？

中川 12、3ありますかね。昔からそうなんですけど、パズルゲームやクイズゲームから大型のものまでいろいろやっていますからライン数はかなり多いです。

——net@に関するものは考えていないのですか。

中川 考えています。ただ、どれ向けに作るかは意識せずに、考えられたソフトが向いた方向に当てはめていくスタンスでいこうと思っています。ですから、ひとつのネタで形を変えていろんな展開もできるでしょう。それで、それぞれのおもしろさを提供できればいいなと思っています。

——ネットワークという点ではどのようにお考えですか？

中川 いろいろやるしかないかなあと思います。対戦しておもしろいという人もいるでしょうし、コミュニケーションが中心という人もいるでしょうし。ただ基本はゲームですから、ネットワークに乗せたときに何がおもしろいかなあというのがいちばんですよね。ですから、とりあえずは何でもやってみようかなと思っています。コミュニケーションを取れるようなものもいま考えていますし、対戦型のも考えています。

——具体的にソフト制作はどのように進められるのですか？

中川 やっぱり、スポーツものとか『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』シリーズのガンゲームとかいういままでの定番タイトルはやっていきます。それとは別に、そのような定番ものができたことで逆に変なものができるようになりましたので、また「何だこれ」っていうようなものをやっていこうと思っています。やっぱり、ワウのブランドとしてほかがやっていないことをやるしかないですよね。それはゲームの内容もそうですし、ネットワークとかモバイルとの連動の際にはコンセプトも新しくないと、これからは通用しないでしょうから。

——最後に、近々に出されるタイトルをお教えください。

中川 7月末にアメリカ向けで『ワールドベースボール』シリーズを、8月10日には『ジャイアントグラム2000』をリリースします。そのあと第38回アミューズメントマシンショー（9月21～23日東京ビッグサイトにて開催）で変わったものを含めて、業務用タイトルを数タイトルお見せできると思います。あとは『セガマリーンフィッシング』を家庭用としてネットワークの要素を入れたりして、秋には出します。今期の前半はあまりリリースタイトルがありませんでしたが、これからいろいろと出していこうと思います。

ワウ エンターテイメントの作品



ジャイアントグラム2000

過去の作品・ダイナマイト刑事シリーズ（'96年～／AC、SS、DC）、ダイナマイトベースボールシリーズ（'96年～／AC）、THE HOUSE OF THE DEADシリーズ（'97年／AC、DC）、消防士（'99年／AC）など

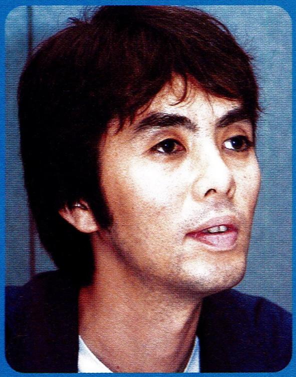
これからの作品（現在13ラインほど稼動）・ジャイアントグラム2000（'00年／AC、DC）、日テレ式！未来予想スタジオ（'00年秋稼動予定／AC）、セガマリーンフィッシング（'00年秋発売予定／DC）、セガテトリス（'00年秋発売予定／DC）、SEGA STRIKE FIGHTER（'00年秋稼動予定／AC）、SPORTS JAM（'00年秋稼動予定／AC）

取材を終えて

開発グループの中でいちばんライン数の多いワウ。講談社や日本テレビとの提携業務でもわかるとおり、ゲーム以外の方向でもいち早く動いている。ワウは単なるゲーム制作会社ではなくなろうとしているが、あくまでゲーム作りがメインであることに違いはない。大きくはばたいたその姿を見る日もそう遠くはないだろう。（田村）

※作品紹介中の表記は以下のものを示します。AC=アーケード、DC=ドリームキャスト、MD=メガドライブ、SS=セガサターン
※※従業員数は7月1日現在のものです。

ヒットメーカー



代表取締役社長
小口 久雄

おぐち ひさお 『ウルティマ・オンライン』をこよなく愛する。氏の仕事部屋には数台のレトロゲームが置いてあるとか。1960年3月5日生まれ。血液型B型。

会社概要 '91年『RAIL CHASE』(AC)に始まり、セガAMの老舗として40本以上の作品をリリース。佐々木氏（セガ・ロッソ）や水口氏（ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ）など、多くの人材も輩出。資本金：1億4000万円、従業員：128人。

社名の由来

社長である小口氏が名前を考えていて最初に思いついたのがコレ。「ベタな名前ですが、自分の持っているイメージ、第一直感を大事にしたい」との思いから、スタッフの猛反対にもめげずに決定された。

業務用とネットワークを両輪に 新しい刺激のあるイケてるゲームを

一部でもっとも株式公開が近いと言われている旧第3ソフト研究開発部。セガAMの屋台骨を支えていたヒットメーカーは、分社化によりどのように変化していくのか。小口氏のお話を聞いてみることにしよう。

——今後はどのような展開を考えているのですか？

小口 もともとうちは業務用を専門にやってきたところなんで、その分野は残していきたいと思います。その中でも'99年にアーケードで『ダービーオーナーズクラブ』をリリースしたんですが、あんな感じのユーザーの方にコミュニティーを作っていただけるような、付加価値のあるタイトルを出していきたいですね。じつは、これから新たに『ダービー』系のプロジェクトを立ち上げようとしていまして、題材的にも前作以上にみなさんに受け入れてもらえるのではないかと思っています。

また、それとは別に、うち的にはネットワークコンテンツプロバイダーの構築をいちばん重視しているんです。いま現在ほかの家庭用ともっとも差別化を図れるのはネットワークなので、ネットワークコンテンツを提供するということで、私自身も専任に近い形でそのプロジェクトに取り組んでいます。

具体的には、まずゲームサーバーを自分のところで持ちます。で、ゆくゆくはそこからいろんなコンテンツを提供しようと思っているんです。現段階ではドリームキャストで1タイトル、10万人規模でアクセスできるようなゲームを作ろうと思っています。これは来年の春くらいにはサービスを開始したいですね。ドリームキャストを使うということもあり、日本の通信インフラも加味して、あまり速さを追求しなくてもすむようなものを考えています。

——どのような感じのネットワークゲームになるのですか？

小口 実際、家庭でネットワークゲームをやる人というのは、大概が学校か会社から帰ってきて、寝るまえにちょっと接続するっていうパターンが多いように思うんです。だから、毎回気張ってやらないといけないようなものはツライですよね。もちろん気張る人も対象にしていますけど、"今日はそこに入っている人と話をするだけでいい"というユーザーの方にも対応していかないと、10万人規模の参加は難しいと思うんです。いわば仮想世界に住む感覚ですね。

今後、いろんなメーカーがネットワークゲームを作ってくると思うんですが、その中で残るネットワークゲームはそんなに多くないのではないかと思います。僕なんかも1年間ずっと『ウルティマ・オンライン』だけをやっていたりしたこともあるんですが、ほかのネットワークゲームが遊べない体になってしまいましたから（笑）。たぶん、本当にいいものがふたつか3つしか生き残れないと思うんです。そういった意味でネットワークも厳しい勝負になりますよね。

ただ、最近感じるのは、もう技術だけの時代では完全になくなっているということです。PS2のグラフィックもキレイなら、ドリームキャストもキレイなわけで、それだけではけっして売れないわけです。これからはいかに新しい刺激を与えるのかがいちばん重要になるのではないでしょうか。そういった意味では、ネットワークでつなぐというのは新しい切り口になると思います。

『CRAZY』シリーズでブランドの定着を

——ネットワーク関連以外ではどのようなタイトルを？

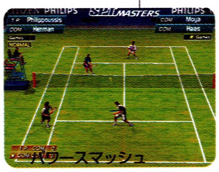
小口 今後ヒットメーカーで定番シリーズにしたいのが『CRAZY』シリーズ。世間でもなじみ深いさまざまな職業をフューチャーしたイケイケ的なシリーズをブランドとして確立させたいなあと考えています。よく技術云々の話になりますが、実際はリアルなクルマを作るよりも、ちょっと崩して感性的なものを作るほうが難しいんじゃないかと思うんです。"センスも含めて技術"ですよね。そういった意味では、『CRAZY TAXI』なんて、ほんのちょっとした違いでダサダサになる可能性もあったわけです。『CRAZY TAXI』にとって"滑り"はとても大きな要素なんですけど、リリースの2ヵ月まえまでは"滑り"はなかったんです。ほんのちょっとしたセンスでゲームそのものが変わってしまうんですが、ゲームではそのことが大事なんですね。

あとはテニス。テニスといえばヒットメーカーと呼ばれるようにしたい。『パワースマッシュ』はシリーズ化していきたいですね。

——ある程度長期的な視野で見たときにヒットメーカーをどのようにしたいと思いますか？

小口 正直言って、僕もその日暮らしの人なんで、そこまで考えていないかな（笑）。ただ、会社を任されたということで責任を感じているんです。128人のスタッフがいて、それぞれ家族があるわけですからね。それを背負わされているんで、ちゃんとヒットメーカーを軌道に乗せて、存続させるので精一杯って感じです（笑）。ただ、いまってセガのブランドイメージがぐらついているところがありますよね。僕もセガにきて17年、やはりセガが好きだし、今後セガというブランドはどうなるかわかりませんが、とにかく"セガ"という名前は守っていきたいと思います。ヒットメーカーの方向性はそれに尽きますね。それはたぶん分社化した社長もみんなそう思っているのではないでしょうか。そういった意味ではセガグループはおもしろくなるでしょうね。

ヒットメーカーの作品



過去の作品・セガラリー（'95年／AC）、電脳戦機バーチャロンシリーズ（'95年〜／AC、DC、SS）、ラストブロンクス／東京番外地（'96年／AC、SS）、CRAZY TAXI（'98年／AC）、タッチ・デ・ウノ！（'99年／AC）、ダービーオーナーズクラブ（'99年／AC）、パワースマッシュ（'99年／AC）、バーチャアスリート2K（'00年／DC）など。

これからの作品・パワースマッシュ（'00年発売予定／DC）や、「10万人アクセスできるネットゲーム」（2001年発売予定／DC）、『ダービー』系ゲーム（稼動時期未定／AC）など数ラインが動いている。

取材を終えて

小口氏はサービス精神が旺盛。リップサービスも巧みで、そのため会見はとても和やかな雰囲気で進むことになった。とはいえ冗談交じりで語る口調の端々からは、ゲームに対するこだわりが伝わってくる。そしてセガに対する深い愛も……。老舗としての看板を守りつつ新しいことに挑戦する姿勢はもっともセガらしいと言えるのかもしれない。（古屋）

アミューズメントヴィジョン

musement Vision

社名の由来

名越氏の思い入れの深い言葉"ヴィジョン(広い視野と高い感覚)"に"アミューズメント(遊び・楽しさ)"を組み合わせてつけられた。新しい時代にふさわしい遊びを提案したいという思いが込められている。

代表取締役社長
名越 稔洋



なごし としひろ 1989年セガ入社。第2AM研究開発部(当時)にて、CGデザイナーとして業務用を中心に活躍。1965年6月17日生まれ。血液型AB型。

会社概要 前身は1998年に設立された第11AM研究開発部。レースゲームやスポーツゲームなど幅広いジャンルの作品をこなすが、とくにキャラクターアクション系の技術に関しては世界一との評価も。資本金:6000万円、従業員数:48人。

ネットワークサービスを念頭にしたドリームキャストタイトルを準備中

いままではアーケードを中心とした業務展開をしてきた、旧第4ソフト研究開発部。分社後はネットワークゲームの制作を含め、幅広い展開を予定しているようだが、名越氏の頭にあるのはどのような未来図か。

──今後はソフトメーカーとしてどのような展開をお考えですか?

名越 ビデオゲームメーカーというスタンスは変えたくないんですよ。そういう意味ではゲームと呼べるもの以外を商売の柱にするつもりはありません。逆に、その基本線が守られるのであれば、知恵を使っていろんな展開もありかなとは思っていますけど。

──具体的にはどんな作品を?

名越 『バーチャストライカー』や『スパイクアウト』といったキャラクターアクション系のゲームに関しては、世界でも有数の技術を持っているという自負があるので、その手のゲームはどんどんリリースしたいと考えております。ただ、せっかくの資産を続編のためだけに使うつもりはありません。人を動かすという技術でいろいろなキャリアを持っていることは、かなり応用の利くことですから、今後もうちの柱となるような作品を提供していきたいですね。

うちのスタッフならある程度売上の見込める作品は、さほど苦もなく作れる自信はあるんです。ただ、「いまそんなことをしている場合じゃないだろう」みたいな話をよくするんです。そういう意味では経営者らしくない話だと思うんですが、いわゆる"新ジャンル"と呼ばれるものをどんどん作りたいですよね。それが夢です。

間口の広いコラボレーションを

──ネットワークゲームにも興味がありますか?

名越 はい。ネットワークに関しては、もう一度ちゃんと勉強するべきだと思うんです。インターネットが背後から来て抜き去っていく時間というのを、いまちゃんとつかんでいるクリエーターというのはそんなに多くはないと思うんです。ひょっとしたら自分より後ろにあるんじゃないかと思っていて、そのじつ取り残されているっていうのがけっこうたくさんあるのではないかと……。これだけネットワークが騒がれているいま、ネットワークに関してきちんとした判断をすることがスタート地点なのではないかと思います。

実際、いまのセガグループが重視するネットワークという方向性は正しいと思うんです。ただ、ネットワークではなく、"ネットワークエンターテイメントサービス"を考える会社であってほしいと思います。いかにエンターテイメントをサービスできるか。これはうちのテーマでもありますね。

──具体的なネットワーク対応タイトルの予定はあるのですか?

名越 ドリームキャストの場合、ネットワークで遊ぶシステムはできていても、真の意味でのネットワークには到達していないと思うんです。そこのところできちんと結果を出したい。僕もそれを実践するために遠からずドリームキャストの作品をリリースしたいという気持ちはあります。ドリームキャストに関してはいま勉強中なんです。ここで言うのもなんですけど、ドリームキャストは非常にバランスの取れたいいマシンだと思いますので、何かやりたいですね。

──それでは、今後は業務用からドリームキャストの移植も多くなるのですか?

名越 家庭用は嫌いではないので、いろいろ挑戦したいのですが、最近よくある、タイトルは移植したけど、そのじつゲーム自体はちゃんと移植されていなかったというたぐいの移植は、あまりよろしくないと思うんです。

僕自身業務用をやってきて、「これは家庭用に移植するのは不可能だろう」というある種の自負を込めた気持ちで開発をしていたので、移植してほしいというユーザーの方からの要望に関しては、なかなかお応えできなかったというのが本音としてありますね。

──基本的にはひとつの作品はひとつのプラットフォームということで、移植は考えないと?

名越 そうですね。ただ、アイデアが冴えていたり、ドリームキャストに持っていくことでルールがふくらんでいく可能性があるのであれば、最初から業務用も家庭用も含めたゲームの開発を考えていくとは思います。

──セガグループ内での協力はどのような形で考えていますか。

名越 5年後、10年後を考えたときに、ファミリーエンターテイメント系を含めたゲームセンターというものは大きく変わると思うんです。そうしたムーブメントがある中で、分社化によって、その流れが弱まってしまうとしたら残念ですが、工夫次第で協力しあって仕事をしていけると思うんです。当面は場所的にも近くにおりますし、実際きっと離れたくないという意識が働いているのでしょう(笑)。社長どうしは以前よりも密接に連絡を取っているんです。

あと、協力ということでいえば、僕はほかのゲームメーカーどうしでうまく協力しあいながらやっていけないかと思っていまして。たとえば土俵をこちらで作って、参加するメーカーはそれに準拠してゲームを作ってもらうといったことも考えています。クラブに参加してもらうような感覚だと思うのですが、もうちょっと間口の鮮やかなコラボレーションができたらなと考えています。また、それができるのがドリームキャストというハードだけだと思いますね。今後はドリームキャストに積極的に取り組んでいきたいですね。

アミューズメントヴィジョンの作品


スラッシュアウト

過去の作品・バーチャストライカーシリーズ('95年~/AC、DC)、スパイクアウト('98年/AC)、バーチャNBA('00年/AC)など。

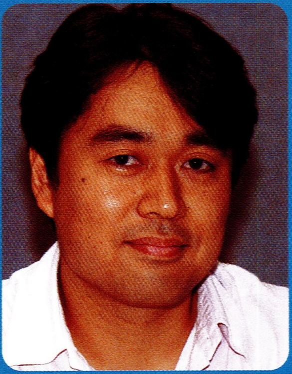
これからの作品・現在4ラインが稼動中とのこと。その内訳はアーケード3作に、ネットワーク対応のドリームキャストソフトが1本。近作はスラッシュアウト(近日稼動予定/AC)

取材を終えて

「キャラクターアクション系の分野ならアミューズメントヴィジョンの技術は世界一」と取材に来ていた海外プレスの方が言っていた。確かに名越氏からは確かな技術力に裏打ちされた自信を見ることができた。とはいえ、そこにあぐらをかいているわけではない。ネットワークサービスの提供や他社とのコラボレーションなど、つぎをにらんでの布石も着々と打っているのだ。「会社の士気は上がっている」という、そのままの勢いを感じさせた会見でもあった。

(古屋)

セガ・ロッソ



代表取締役社長 佐々木建仁

ささき けんじ 1994年セガに入社。第3ソフトAM開発部（当時）にて『セガラリーチャンピオンシップ』などを担当。1968年5月4日生まれ。血液型B型。

会社概要 社長である佐々木氏の携わったプロジェクトの流れから、良質のアーケード・レースゲームを数多くリリースする。近年は大型筐体の『スターウォーズ』シリーズを発表し好評を博す。資本金：4000万円、従業員数：36人。

SEGA ROSSO

社名の由来

新会社のイメージ、"熱く、暖かく、スピーディー"を色で表現すると赤になることから、情熱の国イタリアで赤を意味する"ロッソ（ROSSO）"が社名になった。100近くの候補から社員による投票で選ばれた。

存在感のある会社を目指して…… "新しい"ソフト作りを心がける

最近ではドリームキャスト版『カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦』を発表するなど、分社化によりユニークな動きを見せ始めたセガ・ロッソ。これからのセガ・ロッソの進む道は？

――これからの方針を教えてください。

佐々木 既存のものではなく、新規なものを作っていきたいと思っています。あとハイエンドのもの。このふたつがうちの基本的な方針になりますね。

セガ・ロッソは今回の分社では規模的に小さいほうの会社です。ただ、規模は小さいけど、存在感は大きい会社でありたいと思っています。まあ、分社化したからといって、いままでやってきたことが変わるわけではありませんので、クオリティーの高いゲームを出していくだけですね。

アーケードにはまだまだ可能性あり

――リリースするゲームの方向性は変わりませんか？

佐々木 うちはレースゲームが得意と言われてきたのですが、このラインはやめるつもりはありません。私も含めスタッフの中にはレースゲームが好きな者が多いですし。実際、いままでのレースゲームでは、クルマのおもしろさは表現しきれていませんし、まだまだ進化の余地は十分にあると思うんです。そのためにも基礎研究はどんどん続けていくつもりでいます。とはいえ、これまでとは違うゲームができるまでは、レースゲームは当分お休みしようかなとは思っているんですけどね。

で、これからセガ・ロッソが進むのはネットワークを中心としたゲームになっていくと思います。まあ、あくまでそれはうちのやりたいことであって、それが得意になるかどうかはわかりませんけど。セガ・ロッソとしては、まずnet@向けのタイトルを考えています。ひとつの仮想世界を構築して、ユーザーにはそこに入って遊んでもらうというゲームなんですが、これは非常に大きな規模でやりたいですね。

――家庭用のタイトルは予定していないのですか？

佐々木 我々にはネットワークの近未来の姿を皆さんに見せたいという目的がありますので、まだまだ家庭用には持ち込めないとは思います。やはりこの分野でも新しいものを作りたいですからね。

――ということは業務用重視ということですね。

佐々木 アーケードは最近人気がないと言われていますが、だからといってドリームキャストにいくという考えは私にはないです。アーケードもまだまだいけると思っています。アーケードという業界はまだまだなくならないし、可能性がありますから。ここ何年かは同じことをくり返していたんで、目新しいことがなかったんですが、何かのきっかけがあれば盛り返すのではないかと思います。

――ゲームセンターにお客さんを呼び戻すために、ネットワーク以外にはどのような取り組みを？

佐々木 難しい問題ですね。ゲームの本質は、技術とは関係のないところにあると思うんですが、最近のゲームは、何年かまえに誰かが考えついた"おもしろさ"の表現方法を、そのまま流用して作っちゃっているパターンが多いと思うんです。そういうのは絶対に飽きられてしまうし、現状はユーザーの方が何を見ても同じという状況になっているように思います。

何かこれという打開策があるわけでもないのですが、うちのスタンスとしては、できるだけスタッフのみんなが実験できるような環境を作って、ゲームの本質を深く掘り下げる機会を増やしていきたいですね。そういったことをじっくりやることがユーザーの方に新しいおもしろさや感動を伝えられる、地道ではあるけれど、いちばんの近道だと思います。

食うための仕事だけをしてもしかたがない

――業務用主体ということですが、それらの作品はドリームキャストへの移植を視野に入れて開発しているのですか？

佐々木 経営者からすると移植を前提として開発をすることで、"ひと粒で何度もおいしい"という状態にしたいのでしょうが、そんな都合のいいゲームというのは少ないと思うんですよ。あくまで私たちが作るのはある特定のプラットフォーム向けになると思います。移植を前提にすることはないですね。そういう意味では、業界的に見て、移植という作業はこれからは難しい時代になると思います。

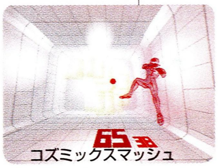
――ほかのメーカーさんと共同開発の可能性はありますか？

佐々木 まだ具体的な話はありませんが、タイトルによってはその可能性がないとは言えないです。できればやっていきたいですね。

――最後に抱負を。

佐々木 実際、いままでのようなやりかたでもそこそこ食べていけると思うんです。ただ、それだけだと新しいことは何もわからないし、毎日食べるために仕事をするということになってしまう。これだけ開発費を使えば、これだけ利益が上がるというのがある程度予想がつくようなタイトルを作ってもしかたがないと思うんです。だから、最初の数年は苦しくても、ちょっとでも先を目指すような新しいものをやっていきたいと思います。セガ・ロッソとしては、コンパクトな人数で、ホームラン狙いでいきたいですね。そして、ユーザーの方の印象に残るようなゲームを作っていきたいと思います。

セガ・ロッソの作品


コズミックスマッシュ

過去の作品・セガラリーシリーズ（'95年～／AC、SS、DC）、スターウォーズ・トリロジー・アーケード（'99年／AC）、スターウォーズ・レーサーアーケード（'00年／AC）

これからの作品・開発は現在4ライン。EA NASCAR ARCADE（今夏稼動予定／AC）、コズミックスマッシュ（今夏稼動予定／AC）、net@向けゲーム（'01年稼動予定／AC）、カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦（今秋発売予定／DC）

取材を終えて

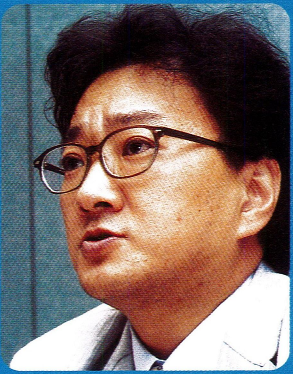
「最新の技術を駆使して、新鮮味のあるタイトルを」というのはどのソフトメーカーでもある程度共通した思いだろう。とりわけ佐々木氏のお話から感じられるのは、"新しい"ものに対する強いこだわり（それもアーケードの）。コンパクトな陣容ならではのフットワークの軽い、足に地のついた作品作りを期待したいところだ。（古屋）

スマイルビット

社名の由来

家族みんなで楽しめるようにという思いを込めた"スマイル"と、コンピューター社会の最小の単位"ビット"からなる。ちなみに"ビット"にはここから大きくなっていこうという願いも込められている。

代表取締役
新井　瞬



あらい　しゅん　教育ソフトやホームバンキング、サターンのツール開発などゲームソフト以外の業務を長く手がける。1959年6月15日生まれ。血液型B型。

会社概要　『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！』や『プロ野球チームをつくろう！』など、家庭用のシミュレーションを得意とする。最近では『ジェットセットラジオ』で新機軸を見せる。資本金：1億2000万円、従業員数：105人。

得意のシミュレーション系を武器に 3年後にゲームサーバーの構築を目指す

『つくろう』シリーズなどで知られる旧第6ソフト研究開発部。今回いち早くnet@の新作を発表したスマイルビットだが、今後はネットワークにも積極的に取り組んでいくとのこと。キーワードは"技術"だ。

――スマイルビットになってこれからの方針を教えてください。

新井 我々としてはまず重要視するのは技術力です。これから時代が多様化するなかで、何か新しいことをしようと思ったら、まずは技術力が必要になると思うんです。ゲームソフトもすべからく商品ですから、やはり市場を判断してタイミングよく投入する必要があるんです。そのタイミングを遅らせずにすませられるのもやはり技術力があってこそだと思うんです。基本的に技術力はどこに差がでるかというと、何よりも発売日をキッチリ守れるかどうかにあると思うんですね。そういう意味ではうちのソフトはここ1年くらい発売日を遅らせていないですし、今後も新しい技術が出たらすぐに対応できるように、汎用技術を身につけていこうと思っています。うちとしては余っている時間で新しいことを研究し、技術力を維持していきたいです。今回net@版の『HUNDRED SWORDS』をいち早く開発し、リリースできたのも、その辺の技術力があればこそというふうに感じています。

僕はもともとシステム回りの業務に10年近く携わっていたんですが、「いい企画があっても技術力がないと話にならない」というのが、ちょっと現場を離れたところから見ていて感じた結論なんです。これはたぶんセガが僕たちに望んでいることと基本的に変わらないと思います。

――今後のタイトルとしてはどのようなものを予定していますか？

新井 定番として、皆さんにたいへんご好評をいただいている『つくろう』シリーズに代表されるシミュレーション系ですね。これはうちしか出せないかなと思っています。あとPCですね。じつはうちはPCの研究開発研究部門がいっしょになっているんで、3分の1くらいはPCのスタッフが入っているんです。ですから、『HUNDRED SWORDS』もそうなんですけど、ひとつのタイトルでPC版とドリームキャスト版が同時に発売できるということで、開発にロスがないんですよ。あとは最近の『ジェットセットラジオ』に代表されるような、若い開発陣のセンスを活かしたものですね。とりあえず、この1年はこの3本柱でいこうと思っています。

1年目はがむしゃらに とにかく黒字にすること

――ネットワークに関しては、今後積極的に取り組んでいく予定なのですか？

新井 ここ2年くらいで通信対応のソフトは相当よくなっていますよね。それまでは通信環境の制約もあって、開発が本当に難しかったんですけどね。やはり通信というのはインフラ勝負になると思うんですが、2、3年まえまではマニアのものでしかなかったISDNも、いまではある程度ふつうに受け入れられていますしね。そういった意味では、いまは通信とゲームが融合されていて、非常に通信のソフトが作りやすい環境になっていると思います。

で、『HUNDRED SWORDS』はネットワークありきで考えた初めてのソフトなんですが、じつはもう1本動いています。現時点では詳しいことはお話できないんですが、これまでとは違ったネットワークへのアプローチを持ったゲームになると思います。

――ネットワークでドリームキャストとPCをつなげるのですか？

新井 じつのところ、開発者からは技術的に難しいとは言われているんですが、ユーザーの方の要望も高いですから、なんとか実現させたいと思っています。

――やはり家庭用重視という感じなのですか？

新井 業務用にも興味はあるのですが、旧1研さんから旧5研さんのようにバリバリというわけにはいかないので、アイデア勝負になってくると思います。うちでは昨年『THE TYPING OF THE DEAD』をリリースしたんですが、たいへん好評をいただきまして、あのような形で続けられればと考えています。ただ、基本はあくまで家庭用ではあります。

――会社組織としてのここ3年くらいまでの目標はどんな感じになるのでしょうか。

新井 とにかく会社ができたばかりなので、1年間はいまある仕事をしないとしょうがないと思っています。とりあえずこのままでいけば、なんとか黒字で終わる予定です。ただ、これはあくまで"がんばれば"の話なので、とりあえず1年目はがむしゃらにがんばって、会社を黒字にしたいと思います。やはり会社は利益を出さなければ何言ってもきれいごとで終わっちゃいますから。そうはいっても、がむしゃらにやっても3年も続かないですから（笑）、2年目以降は新規の事業を立ち上げる予定です。

具体的には、パッケージソフトを提供していくのは体力がかかりますので、それをできるだけ減らします。それで、どうせネットワークをやるんなら、スマイルビットのゲームサーバーを作ろうかなと思っているんです。そこからゲームコンテンツを提供するわけです。現状そのビジネスモデルは3割程度形になっていまして、3年後をメドに運営を始められたらと思います。あとは業務用とかほかのソフトメーカーさんも取り込んでいけたらいいですね。

スマイルビットの代表作


HUNDRED SWORDS

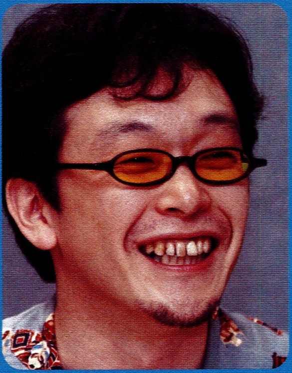
過去の作品・プロ野球チームをつくろう！（'99年／DC）、Jリーグプロサッカークラブをつくろう！（'99年／DC）、THE TYPING OF THE DEAD（'00年／AC、DC）、ジェットセットラジオ（'00年／DC）など。

これからの作品・現在6ラインが動いている。HUNDRED SWORDS（'00年予定／AC、DC）、もっとプロ野球チームをつくろう！（'00年発売予定／DC）など。そのほか、ネットワークを前提としたドリームキャストタイトルも控えているらしいが……。

取材を終えて

サターンのツール開発など、もともとシステム回りでの職歴が長かったという新井氏。分社化した社長には、ゲームクリエーターの方が多いのだが、その中にあっては新井氏はユニークな存在だともいえる。今回の取材からは、そのぶん、より経営者よりの姿勢であることがうかがえた。その点で、9社の中ではある意味もっとも社長らしい社長と言えそうだ。最近良質の作品を続々生み出しているところを見ると、氏の舵取りはうまくいっているということだろう。（古屋）

オーバーワークス



代表取締役社長
大場 規勝

おおば のりかつ 1987年にセガに入社し、セガマークIIIの時代から家庭用1本に数々の歴史に残るタイトルを手がけてきた。1963年2月20日生まれ。

会社概要 家庭用のソフトを中心に作っていたところで、古くからセガハードを支えてきた。人気シリーズをいくつも世に送り出している。今後もおもに家庭用ソフトの研究開発を行っていく。資本金：1億円、従業員数：82人。

OVERWORKS™

社名の由来

オーバークオリティーワークスの略で、クオリティーの高い作品を作る集団を目指す。仕事に際しつねに高い志と深いこだわりを持ち、「ここまでやるか!」と思わせる"超過"品質のソフト供給を宣言する。

ハイクオリティー作品を作りつつ ネットワークゲーム制作の先駆者を目指す

『サクラ大戦』という大きなタイトルを手がける旧7研。ほかにも『エターナルアルカディア』や『ぐるぐる温泉』といったドリームキャストを引っ張るソフトを制作してくれるオーバーワークスはどこへ向かう?

――まずは今期の予定からお聞かせください。

大場 セガ初の本格RPGになる『エターナルアルカディア』と、ドリームキャストファンがいちばん期待してくれている『サクラ大戦3』の2本を中心に、できることはなんでもやっていこうと思っています。それともうひとつ、去年発売した『ぐるぐる温泉』のさらに機能拡張したものも考えています。ネットワークコミュニティーを作る、新しいものへのチャレンジとして。もちろんそれは、きちんとネットワークゲームとしてネットワークの部分でもうけられるようにする。そういうところまで育て上げたいと思っています。

――ネットワーク部分でもうけられるビジネスモデルができたと。

大場 いままでのネットワークゲームは、ネットで遊ぶところが付加価値になっていて、けっきょくネットワークのサーバーや運営といった部分は持ち出しみたいな、ソフトを売るための付加価値でしかなかったと思うんです。今度はそれだけではなくて、サーバー側のほうでももうかる形を実現させる必要がある。『ぐるぐる温泉』は接続者数、月300円いただいているなかでの更新率、1回に遊ぶ時間平均時間のすべてが非常に優れていますから、いまもうある程度形は見えているんですよ。

――以前『ぐるぐる温泉』に続く一連のシリーズを"プロジェクトATAMI"と呼ばれていましたが、順調に進んでいるわけですね。

大場 いろいろと進めていますよ。いまはまだお話できないですけど、純粋な続編と、一連の流れに含まれるものというくくりの、両方を視野に入れています。もう少し先にはなりますが、今年中にはお話できるかと思います。

――『サクラ3』の制作状況は?

大場 まだヒミツです(笑)。皆さんにいろいろなお話ができるのは、東京ゲームショウ(9月23日、24日幕張メッセにて開催)からだと思っています。ですが、ものすごいものになっていますよ。『アルカディア』も非常に手応えを感じていますが、『サクラ3』もすごいです。『サクラ2』に体験版をつけますので、皆さん感じ取っていただければと思います。ボリュームは全体から考えればほんの一部ですが、新しいアナログLIPSですとか、携帯キネマトロンが楽しめたり、新キャラの5人もどんなキャラかがわかると思いますので。

――では、今後もドリームキャストを中心に動くのですね。

大場 ドリームキャストを中心にやっていくのは間違いないです。ただドリームキャストだけと凝り固まるつもりではなく、ドリームキャスト用のゲームをPC化するのも、今後は視野に入れていこうと思っています。ただそうは言っても、やっぱり僕もセガの人なので、ドリームキャストをもっと盛り上げていくというのが第一ですよ。

――ユーザーをひきつけるという点では、どのようなソフト作りを心がけていくのでしょう?

大場 僕はネットワークにいくというのがひとつ正しい道だと思うんです。たとえば、いまゲームというのが特別な遊びじゃなくなってきていると思うんです。よく言えば成熟してきた、悪く言えば娯楽のひとつでしかなくなってきた。娯楽の形態がいろいろ多様化してきて、いまいちばんお金を使っているのが携帯電話だったりしますよね。何でみんな携帯電話をあんなに持ってて使うのかというと、僕は誰かとすぐ連絡が取れるというコミュニケーションがあるからだと思うんです。そういったコミュニティーは、『ぐるぐる温泉』を通してネットワーク上でもできると感じましたし、技術的にもコスト的にも見込みは立っています。ネットワークはネットワークとして本物のおもしろさを作れるはずなので、その辺を追求していくのがひとつの答えだと思います。

――大場さんが考えるネットワークとは何でしょう?

大場 コミュニティーですかね。仮にゲームが遊ぶ道具だとしたら、遊ぶ道具も当然提供するんですが、それ以上に遊ぶ場所、みんなが集まるところが重要ですから。

――今後すべてのタイトルをネットワーク化させるのですか?

大場 『アルカディア』も『サクラ1』もブラウザを載せているという点では対応しているんですよ。そういう意味では対応させていきますが、ネットワークじゃなくてスタンドアローンで遊んだほうがおもしろいというものも当然ありますから、それ以上の対応という意味ではゲームの中身によって変わると思います。ネットワークにはネットワークに向いたゲームシステムがありますから、それをやる以上は、本当にネットワークを必要としてそれがゲーム性に結びつくものを作っていきます。

――業務用はやらないんですか。

大場 もしやるとしたら、いちばん入りやすいnet@からでしょう。

――ちなみにいまライン数は?

大場 大別して4ラインですね。来期以降は、5本とか6本は出していきたいと思っていますけど。

――最後に今後の抱負を。

大場 ソフトハウスとして自分の会社のブランドをお客様に認知してもらいたいという気持ちがあります。うちの製品は安心して買えるとか、うちの製品だから買うとか。そういうふうに思っていただけるようになりたいと思います。

取材を終えて

ネットワークゲームというくくりの中で、確固たる実績ときっちりとしたプランを持つオーバーワークス。家庭用ネットワークゲームの歴史を作るソフト会社の、先陣を切るのは間違いなくここだろう。それ以外のところでも、多くのユーザーが望む大作を作れるのも、ここの強み。まずは進化したネットワークの形を楽しみに待つとしましょう。(田村)

オーバーワークスの作品


エターナルアルカディア

過去の作品・サクラ大戦シリーズ('96年〜/SS、DC)、あつまれ!ぐるぐる温泉('99年/DC)、花組対戦コラムス2('00年/DC)

これからの作品・(現在4ライン稼動)・エターナルアルカディア('00年9月14日発売予定/DC)、サクラ大戦3('00年秋発売予定/DC)

ソニックチーム

社名の由来

'91年に発売された『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』から"ソニックチーム"と呼ばれ、以来その名をゲーム制作チームとしてブランド化。分社化した今回、その栄光のチーム名をそのまま使用することとなった。

代表取締役社長 中 裕司



なか ゆうじ 1984年にセガに入社。プログラマーとして"夢と感動"をテーマに全世界ヒットの作品を作り上げる。1965年9月17日生まれ。血液型A型。

会社概要 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』から、数は少ないながら心に残る名作ばかりを手がけてきた。家庭用がおもだったが、昨年初めて業務用も制作。今後もソフトウェアの研究開発を行う。資本金：8000万円、従業員数：57人。

つねにハイテクノロジーを用い 全世界の人々に夢のある作品を届ける

発足時から考えると作品数は少ないながら、人々への影響はピカいちのソニックチーム。つねに新しい道を切り拓き、すべての人々が感じえる"楽しさ"を求めてソフト制作を行っていたその姿勢に、変化は出てくる？

――分社化によってソニックチームはどう変わるのでしょう？

中 分社化してもやっていることは同じですから、基本的には何も変わらないです。いままで以上に厳しくなるところもあるんですが、自由になるところもありますので、いろいろなことをやっていこうかなと思っています。そんななか中期の目標として掲げるのが、"ライブエンターテイメント"。『サンバDEアミーゴ』のように、自分だけでなくまわりの人も楽しいという感覚を、今後ネットワークにも置き換えてやっていきたい。人と人のコミュニケーションというよりも、そこのライブ感みたいなものを大事にして、エンターテイメントのほうに寄った仕事をしていけたらなと思っています。

そのライブエンターテイメントの一環として、JavaOne（6月5日サンフランシスコで開催）にてモトローラさんと進めている『ソニック』タイトルをいくつか発表しました。それはモバイルエンターテイメントという、今後ドリームキャストと携帯電話のリンクみたいなところもうまくやれればと、にらんでいるものです。家で遊んでいながら外でも遊べるという、携帯電話との相乗効果を図る、ある意味実験的なものとして始まりつつあります。

ゲームソフトでは『ファンタシースターオンライン』と『ソニックアドベンチャー2』を進めていまして、前者は今年中に何とか出したいと思い、後者はちょうど来年度がソニックの10周年にあたるということで進めています。

会社としてはモバイル関係とその2タイトルの3点ですね。

――昨年はアーケードをやられましたが、今後も続けられますか？

中 『サンバ』のバージョンアップ版を近々には出したいんですが、使用する曲の権利のクリアーなど課題がまだ残っているというのが現状です。曲の問題で公表できていませんけど、市場ニーズもありますのでそこまでは続けたいと思います。ただそれ以降はわかりません。できれば1ラインはアーケードをやりながらコンシューマーに、という感じでやりたいなと思っています。

――ネットワークも積極的に研究なされていますよね。

中 インターネットのおもしろさは全世界につながっているところだと思いますから、『ファンタシースター』は全世界同時発売を目指しています。僕はつねに海外のことも考えて作ってきましたし、日本のみの販売ってあんまりないですから、それは今後も変わらず全世界に向けて作品を作っていこうと思っています。インターネットを使うことで、全世界の人どうしがコミュニケーションを図れるようになれば、より盛り上がり、より楽しめるでしょうから。そこの可能性についてはとってもおもしろいと思っていますので、たいへん置いてでもやっていきたいなと思っています。

――作品作りにおいてはどのようなものを目指していかれますか？

中 全世界の子供にも向けた作品を今後も作り続けられればいいなと思います。若干最近は年齢層が高めかなと思いますが、その辺も昔からいう子供の背伸びに期待しつついろいろやっている部分もあります。でもうちはわりとカラーがはっきりしていると思いますので、チームブランドを保っていくというのも僕らにとって大事ですからね。それはセガグループにおいても大切なことなんですけど。

――なかなか、この業界さきが見えづらくなって、作品作りもたいへんだと思いますが。

中 5年ぐらいさきはわからないですよね。この業界は流動的だと思っていますし、それは僕ら自身が市場を作り上げていかなければいけないと思ってますので、そこをどうにらんでどうもっていくかですよ。もちろんこれからのビジネスプランはある程度決めていますが、僕はきっとそれどおりにはならないと思っているんです。ですから、それはやりながら修正するという感じで、当分はライブエンターテイメントという言葉に注力していきます。ただ、キャラクターをもってやっているという点で、僕ら自身はゲーム業界のディズニーを目指しているんですよ。ですので、ソニックランドを建設できるぐらいがんばります（笑）。

――ひとつの会社となってユーザーへの見かたは変わりましたか？

中 ユーザーとはもう一歩近づきたいと思っているんですよ。ですから、ソニックチームドットコム（http://www.sonicteam.com/）というサイトを立ち上げたんですが、そこだけでのユーザーとのやり取りとか、ユーザーの要望に応えてみるとかいう、何かほんのちょっとしたことでもやりたいんです。何かおもしろいことがやりたくて立ち上げましたので、ユーザーといっしょに作り上げていけたらいいなと思います。

――最後に、これからの心がまえをお教えください。

中 ゲーム会社として僕はいちばん守りに入ってはいけないと思っていますし、いままでもなるべく新しいことをやり続けてきたと思います。今後もそれは肝に銘じてやっていこうと思います。ですので、今後もおもしろいものをお見せできると思いますので、ソニックチームの新しい作品をぜひとも期待してください。

ソニックチームの作品



ソニックアドベンチャー2

過去の作品・ソニックシリーズ（'91年〜／MD、SS、DC）、ナイツ（'96年／SS）、バーニングレンジャー（'98年／SS）、チューチューロケット！（'99年／DC）、サンバDEアミーゴ（'99年／AC、DC）

これからの作品・（現在2ライン稼動）・ファンタシースターオンライン（'00年内発売予定／DC）、ソニックアドベンチャー2（'01年発売予定／DC）

取材を終えて

ソニックチームのすごいところは、全世界の人々に向けて作り、すべての人に愛される作品を作れるということ。技術的にもつねに時代の先端を走り、いつも我々を驚かせてくれる。技術力の高さにおごることなく、絶えずゲームのおもしろさを見つめるソニックチーム。これからもいままでと変わることなく、人々の心に残る作品を多く作り上げてくれることだろう。まずは携帯とのリンクとネットワークへの挑戦に期待しよう。（田村）

ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ



代表取締役社長
水口 哲也

みずぐち てつや CG映像の制作を経て、『セガラリーチャンピオンシップ』など、人気レースゲームをプロデュース。1965年5月22日生まれ。血液型A型。

会社概要 現在発売されているのはドリームキャストソフト『スペースチャンネル5』1本ながら、卓越したセンスで注目を集める。分社化した会社の中では唯一渋谷にオフィスをかまえる。資本金：4000万円、従業員数：55人。

社名の由来

会社という発想よりも、才覚のあるゲームクリエーターが集まり、よりよいゲームを開発していけるようにという希望を込めて。最終的には世界に通用するアーティスト集団となるのが目標。

クリエイティブな面を重視し 全世界の人に愛されるゲームを目指す

水口氏の個性を反映したセンスのあるゲーム作りが光る、ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ（以下UGA）。分社化にあたってはゲームに対して、どのような取り組みかたを見せるのか。水口氏に伺ってみた。

——会社の目標を教えてください。

水口 会社経営ももちろん大事なんですが、もっとクリエイティブな面を重視していきたいですね。UGAとしては、世界に通用するゲームやエンターテイメントをリリースしながら、5年後をメドにある特定の分野で世界一になりたいという目標はあります。

——5年後の世界一というのはどういうところでですか？

水口 規模とか売上とかではなくて、小さくてもいいから質的なもので世界一になりたいですね。たぶんワン・アンド・オンリーのもので、僕が世界一と言えば世界一になっているようなたぐいのことだと思うんです。ただ、僕の基準を満たしていれば、5年後にはかなり新しいカルチュアーのゲームインタラクティブデザインができ上がっているかなと思います。

具体的に例を挙げるとすると、いちばん力を入れたいのはアニメーションと音です。アニメーションというのは単純にキャプチャーで何かを作るというのではなくて、演出的な効果でいちばんになりたいですね。音に関しては音を使う技術とセンスです。このふたつを満たすとかなりおもしろいゲームができると思います。

——具体的なタイトルとしてはどのようなものを？

水口 いま、本当にオンの状態のプロジェクトがふたつあります。両方ともドリームキャストなのですが、ひとつは原型がほぼできあがっていて、2001年に発売できればと考えています。僕らにとってはかなり挑戦的なタイトルなんです。もちろん、ゲーム業界的にも挑戦的であってほしいと思っていますけどね。

僕は昔から個人的に、"生理的な快感"と"ドラマティックな感動"というのものをゲームでどう融合させるかということを考えていて、ゲームにはそれを全部呑み込む力があると思っているんです。その配分によって、その時々でゲームの見せる顔が異なるわけです。今回考えているのは生理的な快感の強いタイプです。それは"家庭用体感ゲーム"というのがひとつのコンセプトで、家庭用でしか味わえない、感じるゲームに仕上げたいですね。内容的には音を使って新しい挑戦をしているのですが、いままでとはまったく違った不思議な感覚を出せるのではないかと思っています。

ネットワークに興味はあるが簡単には手を出さない

——UGA的にはやはりコンシューマーに特化をしていくと？

水口 家庭用ゲームのいいところは、幅広いユーザーさんがいることですよね。これは僕の人間的な好みにも絡んでくると思うんですが、ゲームの開発を続けるうえで、男女を問わず幅広く楽しめるようなエンターテイメントをやっていきたいという志向のほうが強くなってしまったんです。アーケードだと国によっては子供の入れないところもあるんですね。しばらくアーケードをやってきて、その辺の溜まっていたものをコンシューマーでぶつけてみたいという欲求が強くなりまして。ですから、しばらくはたぶん家庭用のフィールドでやりたいことをぶつけていくことになると思います。アーケードゲームはメッセージが入らないということも大きな理由としてありますが。もちろん僕ひとりでできるわけではないので、うちのスタッフと協力しながらやっていきたいと思っています。

——ネットワークに関してはどうですか？

水口 非常に興味を持っているんですよ。いろんなメディアの5年後の状況を考えると僕はわくわくして眠れないくらい興奮しちゃうんです（笑）。まあ、ネットワークはすごくやりたいんですが、あんまり簡単に手を出さないと思います。ブームだからといってすぐに飛びつくことはないですね。そのぶん、すごくしっかりと足場を作って、おもしろいことができるような態勢にしたい。機が熟するまでじっくり待ちたいと思っています。もっとも、そのときはひょっとするといまのゲーム機のありかたではない、何か違うものに変わっていく可能性はあるかもなあとは思っています。

——つまり会社的にはゲーム以外での展開もありえると？

水口 考えています。僕らの目指しているゲームデザインというのはインタラクティブデザインでもあるんです。インタラクティブデザインが活かされるなら、どこの分野でもいけるだろうし、逆にいうといかなければならないような状況もありえると思います。そういった意味では、僕らがどうしても伝えるべきことがあって、それを求めてくれるユーザーの方がいるとしたら、僕らは最大限戦っていく意思はあります。

現状ゲームは昔に比べ圧倒的に売れていない。そういう意味では業界の危機だと思っているんです。本当にゲームが好きな人とか、これからゲームで遊んでいってもらう人たちのために、いままでとは違った考えかたで動かなければならない時代が来るのかなという感じがしています。そういう意味では、ゲーム産業のためになるようなことをしたいと考えていますし、もっと大きなものに向かっていくためにいろいろなことを考えて動いていきたいと思います。

取材を終えて

いずれ劣らぬ個性的な各社代表を取材する機会に恵まれたが、水口氏の合同インタビューはひときわメッセージ色の強いものとなった。それは、クリエーターとして水口氏が"語りたいこと"をたくさん持っているためなのだろうが、その水口氏率いるUGAがどのようなアーティスト集団となるのか興味深い。UGAはゲーム業界外部とのコラボレーションにも積極的で、分社化した各社の中でも、ゲーム以外への働きかけが積極的な1社だが、だからこそ新しいゲームというものの可能性をもっとも感じさせる。 （古屋）

ユナイテッド・ゲーム・アーティスツの作品



過去の作品・スペースチャンネル5（'99年／DC）

これからの作品・現在ドリームキャスト2タイトルを準備中。1タイトルは音をテーマにした家庭用体感ゲーム（'01年発売予定／DC）

ウェーブマスター

WAVE MASTER

社名の由来

技術バックボーンを持ったサウンドクリエイティブグループを表す。音楽、音響を含む音を象徴的に意味する"WAVE"に、その音を扱うプロフェッショナルグループという意味の"MASTER"をつけ加えた形だ。

代表取締役 牧野幸文



まきの ゆきふみ 1989年セガ入社。メガドライブ時代から『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』など多くの作品を手がける。1964年11月1日生まれ。血液型A型。

会社概要 AM・CSいっしょのサウンドセクションから始まり、CSサウンド、デジタルメディア制作部となり、いまの形へ。今後もゲームサウンドのクリエイトとゲームソフトの研究開発を行う。資本金：3000万円、従業員数：25人。

サウンド作りで世界一の会社を目指す 培った技術力を武器にさまざまな分野へ

ほかのところとは違い、サウンド制作がメインとなるウェーブマスター。が、その分野において世界のトップを目指している牧野氏。サウンドにこだわり続けてきたその目が捕らえるものは？ ゲーム業界に何を与える？

――ウェーブマスターとはどういった会社になるのですか？

牧野 サウンド制作、サウンドデザインに特化した会社になります。サウンド制作においては、ゲームのサウンドがメインになりますから、今回分社するセガグループとの仕事がいちばんになります。併せて、セカンドパーティーやサードパーティーさんとも積極的にやっていきます。それと、いままでのサウンド制作で音楽業界の方とのつき合いが増え、我々に対する評価もいただいていますので、今後はゲームというメディアを越えていきたいと考えています。それがテレビなのか映画なのかCFなのか、我々のサウンドクリエーターを売り出していくのかは検討中ですが、1年目の活動としてはその土壌を作りたいなと思っています。それで2年目3年目で具体的な成果として出していく。

――ゲームのほうは？

牧野 『ルーマニア』の制作が終わった今年1月あたりから、つぎをどうしようかといろいろ考えていました。具体的に企画もぽつぽつと考えていまして、とくに『ルーマニア』に関してはやりたくてできなかったことがたくさんありますから、ネットワーク対応含めてかなりアイデアはあります。ですからその続編をやるとしたら、形はだいぶ見えているんです。

――具体的に動いているものは？

牧野 以前小林克也さんとのコラボレートで作った『ラジオDC』の第2弾を違う方とやろうかなと思っています。あと、セラニポージ（『ルーマニア』と連動する形でデビューしたバーチャルアーティスト）の第2弾も考えていますし、セラニポージのようなアーティストものも何タイトルか考えています。ゲームに関して言えば、大作RPGや格闘ゲーム、レースゲームといったものは僕らは作りません。もう少しカラーの違ったものを作るでしょう。『スイッチ2』（『1』はメガCDで発売）がいいかもしれないと密かに思っていたりするんですけど（笑）。

――会社としてはどのようなところを目指すのでしょう？

牧野 ジョージルーカスのサウンドラボで、スカイウォーカーサウンドっていう音の職人さん集団があるんですね。サウンドデザインで一流の仕事をこなしているんですが、そこって音響デザインがメインで音楽制作は別だったりするんです。サウンドデザインにおいて一流ではあるけども、音楽制作に関してはぽろっと抜けている。僕がものすごくビジョンとして持っているのは、そのスカイウォーカーサウンドに抜けているところも含めた、サウンドデザインをきっちりできる会社です。

――音にこだわりをお持ちなら、DVDが再生できるPS2に魅力を感じられるのでは？

牧野 ゲームに限らずDVDに関していうと、確かにスタンダードでドルビーデジタル、5.1chサラウンドという環境があるのに、それを活かすソフトが日本ではあまりないのは不思議でしょうがないです。ハリウッドでは当たり前のように使っているのに。もちろん制作費の問題とかあるかもしれませんが、それは十分クリアーできると思いますし、やるべきだと思います。ですから僕らがそういうソフトに携われば間違いなくやりますが、PS2用の音楽制作はいまのところ考えられないです。

――逆にドリームキャストでそういった立体音響システムをソフト上で提供できるのですか？

牧野 もちろん可能です。じつはドルビーさんとはつねに話をしていまして、そういう技術を持っているところとやっていく土壌はすでにあるんです。いままではセガという大きい看板があったのでできないこともありましたが、今回の分社でかなり自由にやれることが増えたと思いますので。

――積極的に作っていくんですね。

牧野 もちろんやると思います。その点においてもぜひご期待いただけたらと思います。

取材を終えて

ほかとは大きく異なるウェーブマスターだが、じつはいちばん可能性を秘めたところでもあったりする。なぜなら、たとえばセガグループのすべてのサウンドを手がける可能性もあるわけで、それはサードパーティーのタイトルも例外ではなくなるからだ。さらにいち早くコラボレートにこだわり『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』でドリームズカムトゥルーの中村正人氏と手を組んだ行動派の牧野氏の、異業種進出も気になるところ。映画界への進出も十分に考えられるところだ。そしてゲーム制作においても、本誌3月号のUGA水口氏との対談において、水口氏同様音がつぎなるゲーム進化のカギと語っている。確固たる技術力を持っているところがウェーブマスターの強みで、このような集団はほかに存在しない。ちょっとほかのところと見えかたは違うが、ウェーブマスターに秘められた可能性は計り知れない。　（田村）

ウェーブマスターの作品


ルーマニア#203

過去の作品・ルーマニア#203（'00年／DC）

これからの作品・まだきちんと走っていないものの、企画段階のものが数タイトル。

編集長のまとめ

「セガは分社してどうなっちゃうんでしょう？」。よく聞かれる質問だ。公私ともに知りすぎている部分も多いので、個別にはあまり答えられないけれども全体的には非常によい方向に動いている、と感じている。セガには軽く1000名を超す開発スタッフが、今回の9社、及びそのほかの多くの関連開発会社・部署に所属していて、多くのスタークリエーターや人気シリーズもある。そういったなかでいままでは比較的地味で目立たなかった部署にとくに活気を感じるし、その自由な、新しい風がどんどん吹いてくるものと実感できている。

昨年11月末日の分社化構想の発表をうけ、本誌では3月号で各開発部部長のインタビューを掲載した。今回は正式発足した7月1日以降に合同取材ということで、前回の独占取材と多少状況は違うが、読み比べていただくとより具体的なビジョンが見えてくるではないだろうか？ よく読むと、3月号の記事にはあるのに、今回は発言されていないものもある。これらの大半はその企画が中止になったのではなく、より現実化して交渉・調整中の段階になっているということだ。楽しみに正式発表を待つとしよう。　（本誌編集長：相沢浩仁）

SQUARE

ビジュアルデザイナー募集

募集要項

【仕事内容】◎ゲーム制作、映像制作に関するデザイン開発、デザイン補助・作業・データ制作（デザイン：ゲーム・映像キャラクター、メカデザイン、背景、エフェクト、インターフェイスデザイン、ムービーなど）　**【応募資格】**◎18歳以上　◎デザイン補助・作業・データ制作実務経験者優遇　**【応募資料】**◎動画 → VTR（VHS）　※動画には、その作品で担当した部分と見せたい部分を必ず静止画（プリントアウト）にて提出してください。＜なお、担当した部分（制作に携わった部分）については、別紙にて補足説明文を添付してください。（例：背景デザインを担当、キャラクターデザインを担当など）＞　※動画【VTR（VHS）】がない場合は、B4までのカラー（必須）、白黒作品3点以上。



ドリームキャストの潜在能力を引き出す3D対戦格闘ゲーム!

DEAD OR ALIVE 2

ついに動き出したファン待望の『DOA2』。前号の緊急速報に引き続き、開発中のドリームキャスト版の映像をお届けしよう。

発売日	9月28日発売予定
ジャンル	格闘アクション
価格	6800円(予価)
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1〜4人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	テクモ
開発元	テクモ
通信機能	未定
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

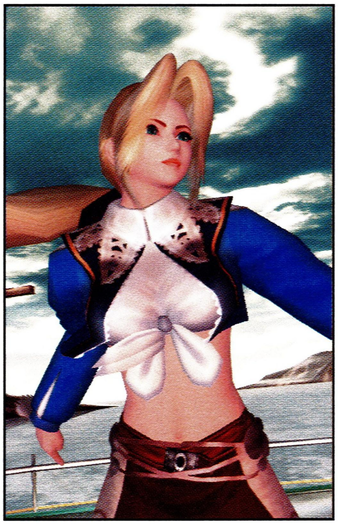
30パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.tecmo.co.jp

新着映像紹介!　美麗ビジュアルをじっくりご覧あれ!

今回紹介するのは、締切直前に飛び込んできた新着映像。さすがにアーケード版がドリームキャストと極めて互換性の高いNAOMI基板で制作されているだけあって、開発中とはいってもクオリティーの高さはかなりのもの。PS2版のときに追加された新コスチュームが映っていなければ、アーケード版とまったく見分けがつかないのではないだろうか。

今回の新着映像の中で注目していただきたいのが、ティナVS.ザックなど、いくつかの写真に独特のカメラアングルが使われている点である。どうやらこの写真は開発用のマシンで撮影されたものらしく、アーケード版ではこのようなアングルでキャラが表示されることはない。まさにこの時期にしか見ることのできない映像をじっくり観察してみよう。









グラフィックはすでにかなりの完成度!



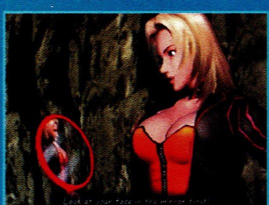






北米版『DOA2』から国内版の新要素を読む!

たいそうな見出しで始まったこのコラム。何としてでも新要素のカギを手に入れねば……と思って北米版をプレイしてみたものの、北米版は日本国内のアーケード版の完全移植といった印象。唯一の違いはセリフに英語字幕が……ってそうか!　国内版の新要素はセリフの英語/日本語を選択できるのでは?　声優もモノホンの外人さんで。え、違うの?



⬅北米版『DOA2』はストーリーモードのムービーで英語字幕が表示される。

※画面は開発中のものです。

緊急アンケート敢行！　ユーザーがドリームキャスト版『DOA2』に求めるものとは？

ドリームキャストへの移植決定まで長い道のりだったわけだが、プレイヤーである読者がDC版『DOA2』に何を望んでいるのか、そしてネット対戦ができないことに対しての意見をメールアンケートで募ってみたぞ。

●PS2版『DOA2』は買いましたか？

NO 90パーセント　YES 10パーセント

アンケートを採ったのがファミ通"DC"読者だったせいかほとんどの人が買わなかったようだ。DC版は当然みんな買うよね？

●DC版ではどんなモードが欲しいですか？

いちばん多かったのが『ソウルキャリバー』のミッションバトルのようなモードという回答。そのほかも充実したトレーニングモードだったりコスチュームの追加だったりと、どちらかといえばひとりで遊べるモードへの要望が過半数を占めていた。

●『DOA2』で使っている、もしくは使いたいキャラは誰ですか？

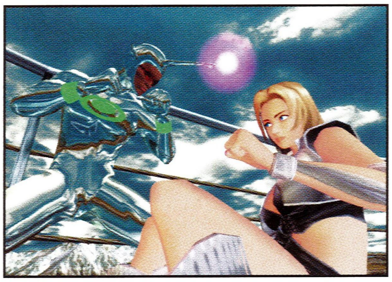
これはもう圧倒的に"かすみ"！　ついでレイファン、エレナと女性キャラに人気が集中。意外なことにザックが第4位に入賞！

●正直、ネット対戦がやりたかったですか？

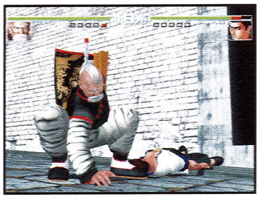
NO 60パーセント　YES 40パーセント

意外？　なことに、なくてもオーケーが過半数を大きくオーバー。「電話代がかかり、思う存分できないから」「アーケードと同様なタイミングで対戦ができなければ、無理にネット対戦する必要はない」という意見が中心だった。やりたかった派はやはり「通信こそがDCの特権」、「全国の強者と闘ってみたかった」という意見が多かった。

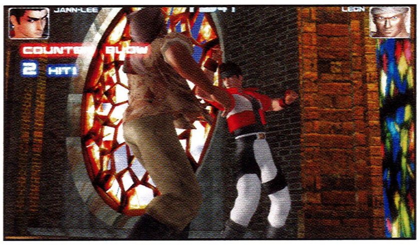
※メールアンケート有効回答数：60

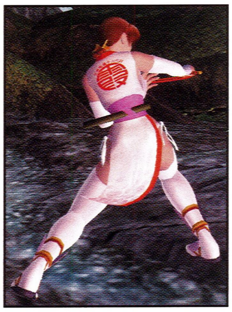




新要素の発表が待ち遠しい！








開発専用ステージでのキャラをちょっと拝見

『DOA』シリーズといえば、基板のスペックを限界まで活用した美麗キャラがウリのひとつになっているが、実際にそれらのキャラはゲームに実装されるまえに、厳重なクオリティーチェックがなされている。右と下の写真はゲームに実装される直前のあやね。実装後の写真（下段）と見比べてみてはいかがかな？




⬆モデルのクオリティーチェック用ステージのあやね。このステージはほかと光源が違うのがわかるかな？

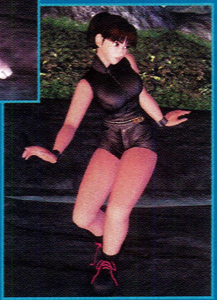
AYANE

⬇ゲーム実装直後、『The Miyama』ステージのあやね。




KASUMI

⬅同じく姉のかすみ。これはデモ画面の演舞のものだろうか。



➡レイファンの勝ちポーズ「ごめんあそばせ」。

LEI-FANG

サクラ大戦2 Sakura Wars™

～君、死にたもうことなかれ～

発売日	9月21日発売予定
ジャンル	ドラマチックアドベンチャー
価格	5800円（初回限定版7800円）
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	12ブロック以上使用
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	オーバーワークス／レッドカンパニー
通信機能	対応（ホームページ）
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく

? パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp/



『1』に引き続き『サクラ大戦2』もドリームキャストで復活。基本的な内容、変更点を紹介していく。

『1』に続いて今回も各所がパワーアップして登場！

すでに発売中のドリームキャスト版『サクラ大戦1』同様、今回の『2』も各所にドリームキャストならではのパワーアップを施しての登場となる。パワーアップされている点は、画像の高解像度化やBGMの高音質化などが中心で、基本的なゲーム内容はそのままに、より遊びやすいようなカタチにまとめられている（詳しくは右下のカコミ参照）。また、『2』からの新要素としては、通常時のセーブ可能箇所が追加されているらしい。





←↓基本画面はハイレゾリューション対応、ムービーは再エンコードで、ともにクオリティーアップ！

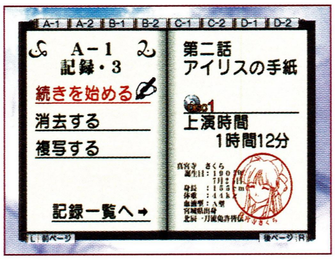




↑←戦闘パート中のセーブも可能。必殺攻撃時のメカなどのポリゴンモデルも、作り直されているぞ！



←アナログ方向キーへの対応で、ミニゲームなどは遊びやすくなる。



→『2』ではビジュアルメモリ1個で16カ所のセーブが可能。

セガサターン版からパワーアップされた要素一覧

- 高解像度（ハイレゾリューション）対応で美しい画面。
  ムービーを再エンコードしてクオリティーアップ。
  戦闘パートの必殺攻撃時のメカポリゴンの作り直し。
- 内蔵音源によるBGMもドリームキャストならではの高音質化。
- ビジュアルメモリをサブモニターとして使用。
  LIPS選択時の感情変化に応じた表情の表示など。
- イベント時などをぷるぷるぱっくの振動でこまやかに演出。
- ミニゲームや戦闘パートが、アナログ方向キー対応で操作性向上。
- 戦闘中の中断セーブが可能。
- アイキャッチ箇所（セーブ可能箇所）の追加。
- クリアー後のお楽しみ「帝劇の長い一日」を、第一話終了時から遊べる。
- インターネットブラウザ搭載で、専用ホームページに簡単アクセス。

初回限定版 特製ぷるぷるぱっく付属セットを用意

セガサターン版の登場のときから、なにかと話題になる『サクラ大戦』の初回限定版。ドリームキャスト版『1』の初回限定版は、特製のサクラ色のビジュアルメモリが同梱されているものが登場し、ファンの注目を浴びていた。で、期待される今回の『2』では、"特製ぷるぷるぱっく付属セット"が用意されることになった。付属のぷるぷるぱっくは、ビジュアルメモリのときと同様にサクラ色のカラーリングが施されており、雰囲気はバッチリ。ゲーム中には、ぷるぷるぱっくの振動によるこまやかな演出も多用されているので、まだ持ってない人は、これを機会に同梱版を購入して、"ぷるぷる"演出を体感しよう。



←『2』のロゴが入ったぷるぷるぱっく。『1』のVMと同じサクラ色。

『2』になって追加・変更されたさまざまな点をチェック！

『サクラ大戦２』は、基本的なゲーム内容は『１』を踏襲しているものの、新たに追加されたシステムやキャラクターなどで、よりおもしろさを増した作品。『１』から１年後の帝都を舞台にした物語で、再び大神一郎率いる帝国華撃団・花組が悪と戦うことになる。『２』からは、花組に新たにふたりの隊員が加わり、さらににぎやかに。隊長として花組をまとめあげていくのは、『１』よりもかなりたいへんなものになっている。そして、物語もよりドラマチックに進化しているのだ。



1年ぶりに花組に復帰した大神一郎が、プレイヤーだ。



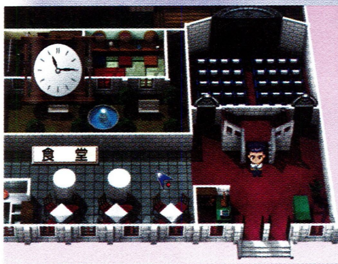
花組との再会。『1』のクリアデータがあると……。



細かい点だが、花組の服装に夏・冬のバリエーションが。

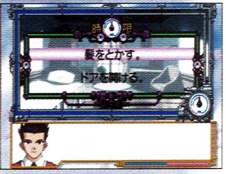
ゲームをよりおもしろくする 新システム

『2』になって、いくつかのゲームシステムが追加・変更された。劇場内の移動シーンが時間制になったり、会話シーンでのLIPSが、通常LIPS、タイミングLIPS、ダブルLIPS、クリックLIPSと種類が増したりと進化。また、大帝国劇場内にいない隊員と会話をするキネマトロンなどという機械も登場し、遊びかたが広がったぞ。



⬆移動シーンでは、各場所に移動するたびに時間が経過。計画性が重要となるシステムだ。





⬆左がキネマトロンの画面。右は、新しいLIPS画面。LIPSの答えかたによって、大神の性格が変わる新システムも導入。

新隊員の加入等で華やかになった 帝国華撃団

前作から1年が過ぎた帝国華撃団にも変化が。おなじみの6人の花組隊員はそのままだが、前作との大きな違いは、なんといっても花組に新たな隊員、ソレッタ・織姫とレニ・ミルヒシュトラーセのふたりが加入することだろう。ほかにも、副司令だった藤枝あやめの代わりに新たに帝国華撃団に配属された妹の藤枝かえでや、大神のまわりにたびたび現れる謎の男、加山雄一などが登場し、より華やかになっているのだ。



イタリアの名門貴族出身のソレッタ・織姫。世界的舞台女優。



ドイツ出身のレニ・ミルヒシュトラーセ。頭脳は天才的。



藤枝あやめ前副指令の妹、藤枝かえで。新副指令として赴任。



大神がピンチになるたびに登場する謎の男、加山雄一。



三人娘も変わらず登場。大神を影からサポートしてくれる。

『サクラ大戦3』体験版ディスクをもれなく同梱

ドリームキャスト版『サクラ大戦2』には、ひと足早く『サクラ大戦3』がプレイできてしまう体験版ディスクをもれなく同梱。巴里花組とのショートストーリーが実際にプレイできる"キャラクターレビュウ"、ビジュアルメモリに巴里花組のアイコンをダウンロードできる"VMミュージアム"、『サクラ』開発陣のインタビュー映像を見ることができる"ムービーシアター"を収録。これだけでも買う価値があるほどのうれしい内容だ。



⬆これがタイトル画面。ロゴを見るだけで、なんだかワクワク。



⬆メニュー画面には、エリカが。まだ未知の部分が多い彼女たちに、ひと足早く会えるぞ！

プロ野球チームであそぼうネット!





ネット対戦で勝利するためにも各チームの戦力は知っておきたい。今号の紹介では全12球団の戦力の分析を試みた。これを参考にしてネットワーク対戦で役立てくれ!!

発売日	8月10日発売予定	通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦など）
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		
発売元	セガ・エンタープライゼス		
開発元	スマイルビット		

100パーセント 7月28日現在 開発状況

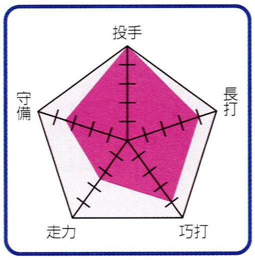
http://www.smilebit.com/

『あそネット』に登場するプロ野球

セントラル リーグ CENTRAL LEAGUE

中日 ドラゴンズ

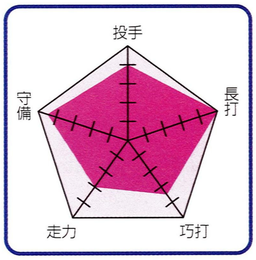
昨年のMVP野口を筆頭に、川上、山本昌、バンチなどの優秀な投手陣は健在。落合、ギャラードにつなげばそうそう点が取られることはない。打線は、俊足巧打の関川と李、決定力のある山崎が中心。ベンチ層は薄い。



KEYMAN **落合英二(投)** 防 2.79 勝 5 敗 4 S 2
球威、制球力が高くおまけにピンチにも強い中継ぎエース。回数が少ない短期決戦なら先発の登板も。

読売 ジャイアンツ

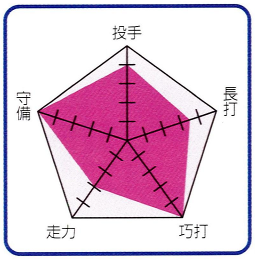
高い技術を持つバッターが勢揃い。チャンスにも強く、一気に大量に点が奪える。投手陣はやや抑えに不安があるが先発陣は超一流。走れない球団かと思ったら、みな高い走力を持つ。これで死角はなくなった。



KEYMAN **高橋由伸(外)** 率 .315 本 34 点 98 盗 3
重量打線の中でも抜きん出た力を持つ。クリーンナップの一角を任せれば活躍すること間違いなし。

横浜 ベイスターズ

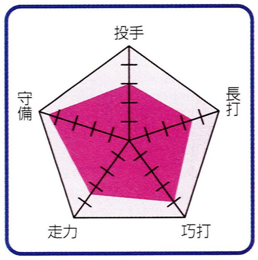
得点圏に走者を置くと、打線の力がアップするマシンガン打線。とくに鈴木、ローズは脅威的存在だ。先発陣は、緩急自在に投げられる投手が多く打ちづらい。ただし大魔神佐々木がいなくなった抑えの穴は大きい。



KEYMAN **ローズ(二)** 率 .369 本 37 点 153 盗 3
12球団最高のバッターのひとり。長打もあれば巧さもある。勝負根性も抜群で得点圏では力が入る。

ヤクルト スワローズ

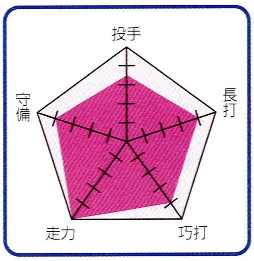
このチームで打線のカギを握るのは古田、ペタジーニ。このふたりのまえに走者を出すように心がけるべし。投手は、やや能力は落ちるもののプレイヤーの操作技術でカバーできる。ベンチ要員は使える選手が多い。



KEYMAN **ペタジーニ(一)** 率 .325 本 44 点 112 盗 10
昨年の本塁打王とあって長打力は最高レベル。ほかの選手が打てないときは、ホームランを狙え。

広島東洋 カープ

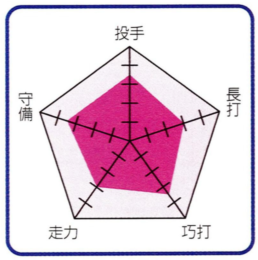
機動力が高い。打線もチャンスに強く、長打力がある金本、前田、緒方、ロペスの4人は脅威。このふたつが絡まれば、得点を取ることは容易だろう。ただ、抑えてくれる投手の能力が全体的に低いことが難点。



KEYMAN **前田智徳(外)** 率 .301 本 12 点 65 盗 1
成績は平凡でも潜在的な能力は、松井、高橋の引けを取らない。敵にすると恐ろしいバッターだ。

阪神 タイガース

先発投手陣では、薮、川尻、湯舟などなかなか使えるが抑えが不足。とくに中継ぎが使えない。打線は、坪井が抜きんでているものの、それ以外は小粒揃い。フランクリン、タラスコでいかに返すかが問題だろう。



KEYMAN **遠山奨志(投)** 防 2.09 勝 2 敗 1 S 1
葛西よりも球種が多く使いやすい。左打者の内角をえぐるシュートは絶品。いぶし銀の活躍に期待。

KDD専用高速回線で快適なネット対戦が楽しめる！

本作はネットをつないで全国のユーザーたちとリアルタイムで野球対戦が楽しめる。この新しいシステムは、KDD専用高速回線（データオンデマンド）によって可能になった。対戦時のレスポンスが向上したことはもとより、ネットの混雑時につながりにくいという点もこのシステムで改善されることになる。さて、気になるお値段だが、日本全国均一で8時～23時は1分10円、それ以外の時間は1分9円となっている。本作を手に入れて、すぐにネット対戦したい人は、右の手順を参考にするといい。ただし、ネットへアクセスするための"ユーザー登録"は事前に『ドリームパスポート3』で登録する必要がある。

ネット対戦の流れ

①ドリムを購入する

②専用ホームページで"あそネット対戦チケット"を購入する

③ネット対戦用のプロフィールを作成



ネット対戦するまえに、対戦相手へアピールするコメントや自分の顔などを作成する。

④ハンドルネームの登録し広場へGO!!



ハンドルネームを決め、対戦広場へ。対戦リストでAボタンを押すと対戦を申し込めるのだ。

ドリムの購入方法

ドリームホーム（http://www.dricas.ne.jp/）上で、1ドリムを1円の換算で買うことができる。ただし、ネット上の取引になるのでクレジットカードかWeb Moneyを用意する必要がある。

KDD高速回線だとどうなる？

KDD高速回線の利用にあたって、新たな登録料や工事などは一切不要だ。ただし、このゲームからネット対戦を行うには、NTT回線が必要となるのでご注意を。

全12球団の戦力を徹底分析!!

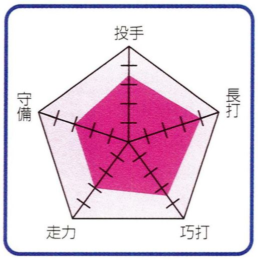
パシフィックリーグ

PACIFIC LEAGUE

福岡ダイエー ホークス

HAWKS

基本的に守りのチーム。先発は小粒だが中継ぎ、抑えは優秀。細かい継投で逃げ切っていこう。打線は巧打者はいないが長距離ヒッターがいる。だが無理に一発を狙うより、チャンスメイクをして確実に得点を稼ごう。



KEYMAN



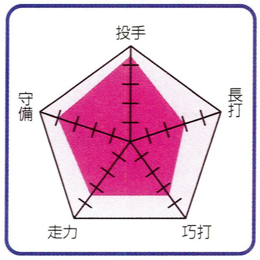
城島健司（捕）
率 .306 本 17 点 77 盗 6

チャンスに弱い小久保を下げて彼をクリーンナップに。タイムリーだけでなく一発も期待できる。

西武 ライオンズ

LIONS

期待した松坂はそれほど能力は高くないが変化球の切れは抜群。石井、西口に引けを取らない。打線は、大友、高木の足を絡ませながら外国人選手のひと振りに期待しよう。松井の起用法がゲームの流れを左右する。



KEYMAN



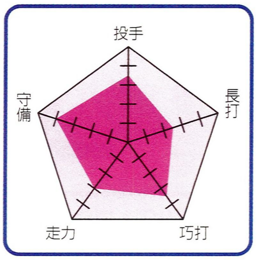
松井稼頭央（遊）
率 .330 本 15 点 67 盗 32

1、2番でチャンスメイクかクリーンナップを任せるかで、戦術が変わる。彼を中心に打線を組もう。

オリックス ブルーウェーブ

BLUEWAVE

球界最高の能力を持つイチロー。彼のまえにいる田口、大島、谷がいかに活躍するかで勝負に決着がつく。反対にイチローを1番にして、ほかの選手で返す戦法も。投手は先発陣は優秀だが抑えがいまいち。



KEYMAN



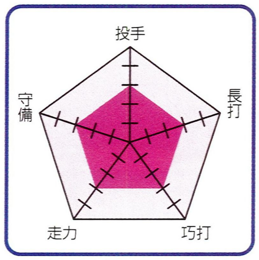
谷佳知（外）
率 .291 本 11 点 62 盗 24

イチローの前後を打つバッターがカギ。そのため谷、大島にタイムリーが出れば、試合運びが楽に。

千葉ロッテ マリーンズ

MARINES

初芝、石井、ボーリックのクリーンナップは使える。小坂、大塚の足を絡ませれば上位球団と十分渡り合える。先発投手も黒木、小野、ロバーツが優秀。中継ぎ、抑えも悪くないが、制球の操作には注意を払おう。



KEYMAN



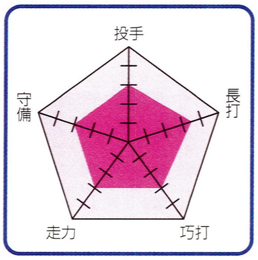
小坂誠（遊）
率 .280 本 3 点 40 盗 31

球界屈指の俊足。バッティングセンスも悪くないので、とにかく塁に出てバッテリーをかき回そう。

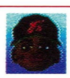
日本ハム ファイターズ

FIGHTERS

ご存じ、ビックバン打線。打が売りモノのチーム。片岡、オバンドー、ウィルソンのまえに得点圏にランナーを出すと怖いことになるぞ。また、控え選手の奈良原、井出、石本は足が使えるのでぜひ活用しよう。



KEYMAN



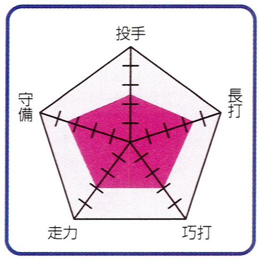
オバンドー（外）
率 .306 本 20 点 62 盗 0

主軸選手のひとり。ウイルソンと並ぶ長打力を誇るだけでなく、バッティングの技術も高い。

大阪近鉄 バッファローズ

BUFFALOES

打線は元気。ローズ、クラーク、中村の存在感は圧倒的だ。ただし、ピッチングスタッフは12球団中最低。ピンチになると、途端に打たれていく。懸命の操作も、ただため息ばかりが、こぼれていくことになるだろう。



KEYMAN



ローズ（外）
率 .301 本 40 点 101 盗 5

'99年度、本塁打、打点の2冠王。得点圏の能力も高く期待が持てる。守備でもいい働きをしてくれる。

ETERNAL ARCADIA™
エターナル アルカディア



発売日	9月14日発売予定
ジャンル	RPG
価格	6800円(LIMITED BOX 9800円)
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	27ブロック使用
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	オーバーワークス
通信機能	対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 7月28日現在 開発状況

http://arcadia.dricas.ne.jp

発売日も近づき、順調に新情報が公開されている本作。今回は、序盤ストーリーの紹介の続きと、バルア帝国5大提督が搭乗する旗艦の勇姿を公開しよう。

冒険の舞台はいよいよバルア帝国内部へ

前回はゲーム開始時からバルア帝国の襲来、そしてドラクマとの出会いまで紹介したが、今回はその続きを紹介するぞ。バルア帝国に捕らえられたファイナやダイン一家の仲間を救出するため、ヴァイスとアイカはドラクマを説得してバルア帝国に行くことにする。帝国への入国許可証を手に入れるため商船の護衛を引き受けた3人は、黒の空賊バルボアと砲撃戦を交えるがこれを撃退。許可証を手に入れ、いよいよ帝国内部へと進入するのだ。



←商船の護衛中に一瞬見ることができるナスル。いずれここにも足を踏み入れることになるのだろう。

船乗り島でドラクマを説得して仲間に

船乗り島に着くと、ドラクマに船を降ろされてしまうヴァイスとアイカ。ドラクマの船でバルア帝国に行くため、ふたりは帝国内にはモービスを倒せるラムキャノンという武器があると言って説得。ドラクマは応じるが、帝国に入るには入国許可証が必要とわかるのだ。



←島内には数多くの船乗りたちがたむろしている。



↑ドラクマを説得するヴァイス。ここでも男気システムの選択肢が出てくるぞ。



船乗り島

船乗りたちの拠点となっている島。島内には船装備屋やギルドが建っているぞ。

LIMITED BOX 発売決定

初回限定版、『エターナル アルカディア LIMITED BOX』の発売とその内容が決定したぞ。価格は9800円で、下の4つの特典が入っているのだ。ファンなら必携のアイテムばかりと言えそうだぞ。

- **スカルブレスレット** ヴァイスの空賊旗を中央にあしらった革製ブレスレットだ。
- **青の空賊旗バンダナ** 自らの空賊旗を頭に巻くことは固い決意の表明!! ゲーム中の装備アイテムを再現したバンダナ。
- **豪華ビジュアルブック** オフィシャルイラストレーター、星樹氏のイラストやゲーム中の設定資料集などを収録したファンブック。
- **マスコットストラップ** キュピルなど、3種類のマスコットの立体人形が付いているストラップだ。

商船の護衛で初の砲撃戦モードを体験

船乗り島のギルドで、ナスルの商人から入国許可証を渡す代わりに商船の護衛を依頼されるヴァイスたち。異存のない3人は船乗り島からナスルまで商船を護衛する。しかし、ナスルに到着する直前、黒の空賊バルボアと遭遇。初の砲撃戦を経験することになるのだ。



バルボア

商船を襲い金品を奪う黒の空賊バルボア。ヴァイスたち青の空賊とは主義が相反しているだけに、今後も登場することになりそうだ。



←初の砲撃戦となるが、基本的な戦いかたはドラクマが丁寧にアドバイスしてくれるのだ。

無敵艦隊アルマダ 5大提督旗艦の勇姿

バルア帝国の宰相ガルシアンが指揮する帝国艦隊は無敵艦隊アルマダといわれ、近隣諸国から怖れられている。このアルマダには第一艦隊から第五艦隊までであり、それぞれ5人の提督によって指揮されているのだ。今回は、各提督が乗っている旗艦の姿を公開しよう。それぞれの旗艦は搭乗者である提督の性格を反映した個性豊かなもので、どれもひと癖もふた癖もありそうだ。いずれヴァイスたちもこの艦たちと一戦交えることになるだろう。

第一艦隊　アルフォンソ提督旗艦
キグナス



金や白銀色を基調としたきらびやかな塗装で優美な姿を誇る。派手好きなアルフォンソの意向が反映され、館内の装備も豪華だ。

第二艦隊　グレゴリオ提督旗艦
アウリーガ



機動力に欠けるが、装甲は厚く防御力はアルマダ随一。艦首部の突起を使って敵艦に突撃する体当たり攻撃の破壊力は抜群だ。

第三艦隊　ビゴロ提督旗艦
ドラコ



ビゴロの信条"大艦巨砲主義"を如実に表した装備の艦。艦首に装備されたビゴロ砲は、一撃で2～3隻の敵艦を撃沈してしまう威力だ。

第四艦隊　ベレーザ提督旗艦
リンクス



曲線を基調とした形で、紅一点のベレーザにふさわしい女性的な艦。アルマダ屈指の機動力を持ち、煌術弾を発射する煌術砲を装備。

バルア帝国に進入!!　ファイナたちを救出へ

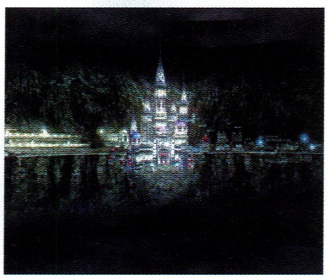
バルボアを退け、無事護衛を果たしたヴァイスたちは入国許可証を手に入れ一路バルア帝国へと向かう。帝国の要塞、ガルガンチュアを通って内部に入った一行はバルア下級都市に上陸。ファイナたちの情報を集めることにするが、市民たちの話で翌朝ダインたち空賊がコロシアムで処刑される予定だと聞かされる。仲間を救出するため、3人は翌朝地下遺跡通路を通ってコロシアムへ向かうのだった。



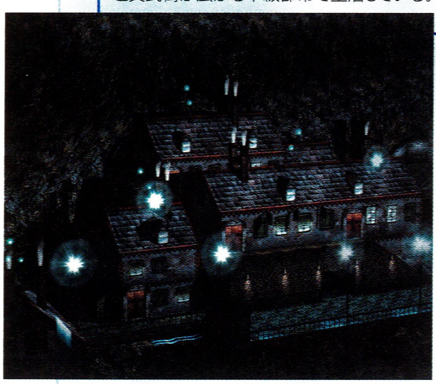
➡ガルガンチュア要塞には大砲がところ狭しと設置されている。

下級都市

帝国制のバルアでは国を動かす貴族たちは贅沢な生活を送っているが、労働階級の市民は苦しい生活を余儀なくされ、工業地帯と貧民街が広がる下級都市で生活している。



⬅中央の建物が宮殿で、左が貴族の上級都市、右が市民の下級都市だ。





➡ダインたちの救出方法でも男気システムの選択肢が出現。もっとも合理的な方法を選べ。

第五艦隊　デ・ロッコ提督旗艦
カミュレオン



艦首にアームがついているのが特徴で、このアームには火炎放射器などさまざまな種類の武器を状況に応じて装備することができる。

ほかにも登場する謎の旗艦

指揮官は不明だが、上記以外にも特殊な艦は登場するようだ。黒塗装がされており、艦首の突起は体当たり用か?



記事担当からの声 ガルガンチュア要塞のシーンは、東京ゲームショウの体験版にもあったので見た人は多いだろう。このシーンだけ見て後半の佳境部分かと思っていたが、ここまではまだまだ序盤。ストーリーの方向性さえまだ見えていない状態だ。このあとにはさらに広大な物語が待ちかまえているみたいなので期待してくれ。　SIN(オカルト荒沢)

本物の手応えを感じさせてくれる4つのポイント

F355 challenge



発売日	8月3日発売予定
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	22ブロック使用
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	第2ソフト研究開発部
通信機能	対応（通信対戦、ホームページ）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ドリームキャスト対戦ケーブル、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.sega-RD2.com/

100パーセント 7月28日現在 開発状況

マシンの挙動や背景など、あらゆる部分にとことんこだわっている本作。発売を間近にひかえた今回は、そのこだわりを再検証。本物の迫力を確認してくれ！

スミからスミまでリアルに再現 そのこだわり度を再検証

待望の発売まで1週間をきった『F355』。いままではDC版オリジナル要素にスポットを当てて紹介してきたが、今回はゲームそのものの魅力を見てみよう。大きく4つのポイントにしぼって、もういちど確認してみるぞ。きっと新しい発見があるはずだ。





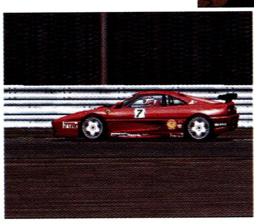


←↑各コースのオブジェクトなどグラフィック、マシンの挙動など、まさに実物そのもの。

POINT 1 ディテール

まずは操作するマシンのディテールだが、いままで公開されている写真を見てもわかるとおり、まさに実車そのものといっていい。アーケード版と比べても遜色ないできである。全体のスタイリングはもちろん、跳ね馬のエンブレムやスポンサーのステッカーなど細かい部分までバッチリ再現されているのだ。

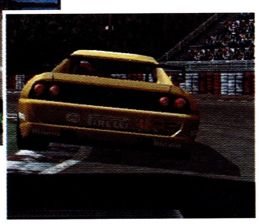




←↑オープニングやリプレイでマシン全体をじっくり確認してみてほしい。実車と異なる部分を見つけるほうが難しいかも？

POINT 2 挙動



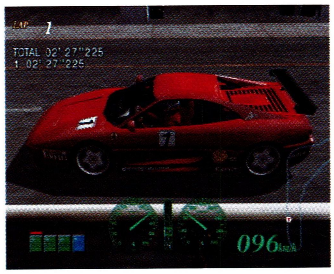


↑➡マシンの滑り具合や縁石に乗り上げたときの挙動など、繊細な挙動に脱帽。実車を操っている気分にさせてくれる。

いままでのゲームにない繊細なマシンの挙動もポイント。まさにシミュレーターというべきリアルな挙動である。とくに、セッティングを変えた場合の挙動の変化は特筆もの。アンダーステア、オーバーステアの感覚はもちろん、ダウンフォースの変化まで手に取るようにわかる。実際にプレイして確認してほしい。

POINT 3 サウンド

ここで言うサウンドとはBGMではなく、マシンのエンジン音のこと。これだけは誌面で伝えられないのが残念。アイドリング状態からシフトアップ、ダウン時の微妙な変化など、エンジン音で回転数がわかるくらいリアルに再現されているのだ。これだけでもフェラーリファンにはたまらないだろう。



←とくに低速時の重厚な低音は、まるで身体が震えるくらいだ。



➡世界最高峰のフェラーリサウンドを楽しんでほしい。

POINT 4 コース

本作で用意されているコースは、実際に存在するコースを参考に再現されている。コースレイアウトやコース幅はもちろん、微妙なアップダウンにバンクなどまでバッチリなのだ。もちろん、コースから見えるスタンド席やオブジェクトなどもそっくり。まるでF1中継の車載カメラの映像を見ているようだ。ここではコース別に、特徴的なポイントを見ていこう。



⬅コースレイアウトも完璧に再現。微妙なライン取りが重要な要素となるぞ。



➡有名なスズカの立体交差もこのように。かなり先まで見通すことができる。



⬆今回はアーケード版の6コースを紹介。追加のコースはあるのか？

MOTEGI モテギ

オーバルコースという、非常にシンプルなコースレイアウトのモテギ。コース幅も広く、6速全開でのレースが楽しめるコースだけに、ライン取りが重要になってくるぞ。完成したばかりのコースだけに、コース外には造成中の小山などを見ることができる。背景的にはオブジェクトが少ないのが特徴かも!?



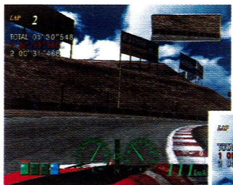
パナソニックターン
➡スタートして最初のロングコーナー。一定角度のステアリングを確保。



ケンウッドターン
⬅意外に難しいコーナー。直前に減速しておかないと壁に激突するぞ。

SUZUKA SHORT スズカ・ショート

スズカの前半部分のみを走る、ショートバージョンサーキット。スズカの難関は後半に集中しているため、ショートの難易度は比較的低いが、もともとテクニカルコースなので注意しないとまともに走れないぞ。とくに最終コーナーの進入は難関。ここをうまくクリアーできるか!?



逆バンク
⬅S字コーナー後の70Rコーナーが逆バンク。最終コーナーへの準備を。



最終コーナー
➡逆バンクから続く最終コーナーへの進入がタイムに影響するぞ。

MONZA モンツァ

言わずと知れたフェラーリのお膝元。コース全体の半分以上は6速全開で走る超高速サーキットだ。難関であるふたつのシケインは最高スピードからのアプローチとなるので、レイアウトを覚えておかないとオーバースピードで突っ込み、ミスする可能性が高い。緑に囲まれた美しいサーキットである。



Variante del Ascari
⬅リズムよく、タイミングを計ってステアリング操作を。



Parabolica
➡ここが有名なパラボリカ。一気に減速して進入しないとコースアウト必至だ。

SUGO スゴウ

特徴は最大高低差が70メートルもあること。これを頭に入れておくかどうかで難易度が変わってくるコースだ。長いストレートもあるが、意外にコーナーが多い。しかし、とくに難しいポイントはなく、基本に忠実な走行ラインを守っていれば、かなりの速度で走りきることができる。微妙な勾配の変化に注意しよう。



レインボーコーナー
➡まえのコーナーで減速したら、ここで減速はなし。加速しながら直線に進入だ。



複合コーナー
⬅スピードを乗せて大きく曲がっていく。それほど減速しなくても曲がれるぞ。

SUZUKA スズカ

日本のモーターファンなら誰でもしっている、日本を代表するサーキット。あらゆるタイプのコーナーがあり、走行テクニックを総動員しなければならないテクニカルコースだ。1周の距離も長いので集中力を保って走らないと、どこかでミスをしてしまうぞ。シフト操作と加速、減速のポイントを見極めよう。



130R
➡最重要ポイントのひとつ。スピードを乗せてクリアーできればベストだ。



カシオ・トライアングル
⬅名物のシケイン。出口では有名な観覧車の姿が見えてくる。

LONG BEACH ロング・ビーチ

長いストレートに直角コーナー、非常にタイトなヘアピンなどが組み合わさったテクニカルなサーキット。コース幅が狭い市街地の一般道を利用したコースだ。アクセル全開で走るストレートと急激にスピードを落とさなければならない各種コーナーとの差が激しく、ブレーキングポイントの見極めが重要となる。



直角コーナー
⬅ストレートエンドにあるので、見てからの減速では間に合わないぞ。



ヘアピン
➡ストレート前の非常にタイトなヘアピン。思いきった減速が必要。

Napple Tale ナップルテール Arsia in Daydream



ファンシーな雰囲気あふれるアクションRPGの最新情報を一挙公開。女性ユーザー注目の作品だ。

発売日	9月28日発売予定	通信機能	対応
ジャンル	アクションRPG	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく
価格	5800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	10ブロック使用		
発売元	セガ・エンタープライゼス		
開発元	セガ・エンタープライゼス		

？パーセント 7月28日現在開発状況

http://www.sega.co.jp

女性の感性を活かしたアクションRPG登場





⬆剣や弓などで敵を倒すというハードなイメージではなく、あくまでソフトな雰囲気を演出。

新しい童話絵本の創作をキーワードに、要所要所に女性スタッフを起用。キャラクターや音楽、世界観などに女性ならではの感性を活かした作品がこの『ナップルテール』だ。主人公のアクションはジャンプ&ラケットスイングが主体。マップに仕掛けられたパズル的要素を解いていくという作りで、これにRPG的イベントを味つけしてある。パフェットというおたすけキャラも用意してあり、女性などアクションが苦手な人でも楽しめる間口の広いゲームとなっているのだ。

Story

泥酔状態となった父と役人の勘違いで名前を決められてしまった少女、ポーチ。彼女が夏至祭に行った15歳の夏、ポーシェという名と間違われてストレイナップにナップルワールドに連れてこられてしまう。間違いだと判明してももはや手遅れ。彼女の宿り妖精(ペタル)はすでにナップルワールド各地に飛び散ってしまっていた。現実世界に帰るため、ポーチはペタル回収の冒険に旅立つことになるのだ。

現実と夢の中間に存在するナップルワールド

現実世界と深き夢の世界のあいだに位置するのがナップルワールド。この世界は時間がバラバラになっていて、春、夏、秋、冬、未来、過去の6つの世界が別々に存在している。春の街なら永遠に春が続く不思議な世界なのだ。



⬅桜の花びらが降り注いでいる街の中を走るポーチの姿。どうやらここは、春の世界のなかのようだね。



➡ナップルワールドに飛び散ってしまったポーチのペタルをすべて取り戻すことがゲームの目的なのだ。

Spring



Summer



Autumn



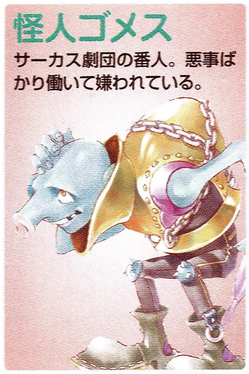
Winter




ピエロ
サーカス劇団のピエロ。ポーチを手助けしてくれる。


神官ドルイド
女神に仕える神官様。威厳が足りないのが悩みの種。


フロッカー町長
ナップルタウン町長。ふだんは穏やかだが頑固な面もある。


怪人ゴメス
サーカス劇団の番人。悪事ばかり働いて嫌われている。


気高きセシル
貧しくても気品がある少女。どこか影があり元気がない。

～ナップルワールドの住人たち～


だるだるアリス
不眠症に悩んでいて、いつもだるだるしている。


ストレイナップ
死者をべつの世界に導く"たまガイド"の新米。


ものしりメレ
"ハテナ玩具堂"経営のお兄さん。言動は怪しいが物知り。


ジャクソン
"うしバー"のマスター。オススメメニューはミルク。


一匹狼バーンズ
家を奪われ中央広場に住んでいる気取り屋。


紳士ストーン卿
きちんとした身なりで、誰もが認める紳士。

アイテムを分解して合成する不思議な生物"パフェット"

アクションマップや街中、イベントでポーチはいろいろなアイテムを入手することになる。このアイテムには"MIS"と呼ばれる要素が含まれているぞ。たとえばブリキの飛行機なら風、遊、転という要素が含まれている。この要素を合成することで手に入る不思議な生物が"パフェット"だ。"パフェット"には冒険をサポートしてくれる"アクション用パフェット"と、冒険には連れていけないけど街のいろんな場所に配置できる"家具パフェット"があり、70種類以上用意されている。この"パフェット"の力を利用することで、アクションや戦闘が苦手なユーザーでも楽しくクリアーできるようになっているのだ。

パフェット発動




⬆➡困ったことがあったら"パフェット"を発動して呼び出そう。画面のバウンバは高いところに移動するのに役立つぞ。


キッキュ
気球になってくれて空中移動できる。


エル
ポーチを応援してくれて元気が出る。


プオオ
炎を吹き出し敵を追い払ってくれる。


バウンバ
ジャンプ台になり高い場所に行ける。


ツツン
竜巻を起こして敵を吹っ飛ばす。

ポーチの声と主題歌は坂本真綾が担当


PROFILE
ラジオのパーソナリティーとしても活躍中。アルバムも3枚発売済み。

ゲーム中のポーチの声とオープニング、エンディング主題歌は坂本真綾が担当することが決定したぞ。『スター・ウォーズ エピソード1』や『レオン』など洋画の吹き替えでも活躍している彼女の歌声が聞けるまでもう少しだ。期待しよう。


⬆ゲームの主人公ポーチは元気な15歳の女の子。雰囲気もちょっと真綾ちゃんに似ている？

パソコン版からの移植となる『Kanon』。このドリームキャスト版では、感動的なシナリオと美しいCGにプラスされた豪華声優陣によって新たな感動を与えてくれそうだ。もちろん音声をオフにしてパソコン同様のプレイも可能。そして気になる発売日が、9月14日に決定！　この物語は、雪が降り積もる正月気分も終わりを告げる1月6日から始まる。主人公は、家庭の事情でこの街にやってきた。それは、7年ぶりに訪れた街だった。この街で主人公は、幼いころの想い出とそこで出会った少女との約束を思い出していく。その少女とは、その約束とは……？　今回はこの街で出会う５人の少女たちとの出会いを確認していこう。

1月6日 水曜日

水瀬名雪 Nayuki Minase



雪が舞い降りる駅の湿った木のベンチに座って待つ主人公の前に、約束の時間を2時間も過ぎて現れた少女。再会の祝いと遅れたお詫びに差し出された熱い缶コーヒーは、寒さに凍えた手に心地よかった。いとこの少女の言葉が、7年の歳月を経て記憶の糸がつながる。そして、「わたしの名前、まだ覚えてる？」の問い。答えは"名雪"。

7年まえこの街を去り……いままたこの街で……？

Kanon カノン

フルボイスで、ドリームキャストに登場の『Kanon』。発売日は9月14日に決定！　7年ぶりに訪れた雪に包まれた街での、新しい生活が始まろうとしている!?

発売日	9月14日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
通信機能	未定
対応周辺機器	未定

80パーセント 7月28日現在開発状況

http://www.neic.co.jp/

1月7日 木曜日

月宮あゆ Aya Tsukimiya



⬅突然主人公にぶつかってきた少女あゆ。その口癖は「うぐぅ」。



➡料理の腕前もスゴイ秋子さん。食事の時間が幸せなひととき。おいしいジャムも手作り。

雪国の街で新しい生活が始まった。これから世話になる叔母であり、家主でもある秋子さんといとこの名雪とのひとつ屋根の下での生活。名雪が部長を務める陸上部の部活が終わって帰ってきた彼女に街を案内してもらおうと、散歩がてら商店街に買い物に……。買い物をする名雪を待つ主人公にぶつかってきたのは、なんとたい焼きを盗んで逃げる少女。7年まえの友だち月宮あゆだった。羽をつけた彼女をいじめるように会話を交しつつ、いっしょに逃げる主人公だった……。

1月8日 金曜日

朝寝坊な名雪に苦労しながらも、無事初登校。偶然、名雪と同じクラスに。クラスメートに美坂香里、北川潤がいた。性格は正反対だが、香里は名雪の親友でもあり、すぐにうちとける。放課後、ひとり商店街でCDショップを捜していると、再び追いかけられているあゆと遭遇。あゆは、またたい焼きを持ち逃げしていた。主人公はなぜかまた、いっしょに逃げるはめに。見知らぬ遊歩道で出会ったのは、雪をかぶって転んでしまった、小柄な美少女・美坂栞。暗い影を感じるその少女は、同じ学校に通う後輩だとはまだ知らないまま……。



名雪と同じクラスに

⬅同じクラスになった名雪の笑顔が、輝いて見えた。

美坂栞 Shiori Misaka



➡買い物帰りのその美少女は、見事に雪まみれに。その少女は、はかなげな感じがした。

1月9日 土曜日



➡突然街中で襲いかかる真琴。何か恨みがあるのか？

沢渡真琴
Makoto Sawatari

朝から名雪に振り回される、2日目の学校生活。北川が校舎の窓から中庭に見つけた人影。真っ白な雪の中にたたずんでいたのは昨日遊歩道で出会った少女、栞だった。授業が終わり、まだいる栞のもとへ駆けつける。すると栞は、はかなげな笑顔で「誰かに会いに来た」と告げるのだった。病弱だという少女は、まだ謎に包まれていた……。買い物を頼まれた主人公。またしても商店街に足を運べば、誰かにつけられている気配が。そのまま買い物をすませ帰ろうとしたところに待ち伏せしていた少女が現れる。そして、主人公をいきなり襲うのだが、なぜか逆に気絶してしまう。しかたなく家に連れて行くことにしたのだが……。さらに彼女は、沢渡真琴という名前をはじめとした、記憶をなくしていた。

1月10日 日曜日

たとえばこんな一日。記憶を失っているという真琴との会話。そしてなぜかこの家に居座ることになってしまう真琴。やさしすぎる秋子さんといっしょのお使い。あゆといっしょに部屋の引っ越しの荷物の片づけ。夜になると起こる真琴のいたずら。これらの物語は選択肢によってさまざまな展開を見せてくれる。少女たちと出会わないこともあるのかも。そんな毎日の積み重ねが、すてきな物語を語り始める。記憶を雪に埋もれさせないように……。



➡夜の校舎で出会った舞。なんのために彼女は夜の校舎にいたのか……？

1月11日 月曜日

名雪のためにまた遅刻寸前での登校。学食での昼食。中庭にまた誰かを待つ栞との会話。雪合戦ができればいいのに……？　商店街では、またしてもあゆに振り回される。彼女は捜し物をしているようなのだが、彼女にとってとても大切な捜し物とは……？　真琴の部屋に行けば、マンガに夢中で肉まんを頬張っていたり……。夜の校舎に、忘れ物を取りにきた主人公は、剣を持った少女と出会う。彼女は川澄舞。日常とはかけ離れた舞との出会いは、運命の糸がたぐり寄せたのかだろうか？　そして、またしても真琴のいたずらにあう。5人の少女たちは何を語り始めるのか……？

川澄舞
Mai Kawasumi

私は魔を討つ者だから



⬅校舎裏にたたずむ栞。なぜ彼女はやってくるのか？



⬅肉まんを食べながら、マンガに夢中。記憶は……？

1月12日 火曜日

朝から寝起きの悪さをさらに発揮する名雪。学校では、また現れた栞とアイスを食べるか、舞と再会するのだが、話しかけても舞は無言のまま。そこに舞の友人の佐祐理が現れ、3人でいっしょに昼食を食べることになる。佐祐理の登場は舞との物語。そして、あゆの捜し物を手伝ったり、真琴が相変わらずいたずらや使い込みをしたりもする。さらには、名雪から部活を勧められたりとさまざまな1日でもある。ここから物語は大きく動き始める。7年まえ。そして現在。この白い世界で、5人の少女たちとの本当の物語が語られ始める。キーワードは夢、約束、そして……。この悲しい恋物語は、選択次第で変わっていく。主人公の記憶の片隅に眠る"約束"の記憶が蘇っていく……。



⬆舞と再会したが、会話にならない。そこに現れたのが倉田佐祐理先輩だった。

そして記憶の糸は……

9月14日 発売決定!!

ドリームキャスト版について プロデューサー大木氏に直撃！

おかげさまで音声収録も順調に終了し、あとはすべての素材を組み込み、チューニングを行うのみとなりました。発売日も9月14日に決まり、スタッフ一同、連日夜を徹してがんばっています。DC版『Kanon』には、昨年のパソコンゲームの中でトップの評価を受けた作品性をできる限り忠実に再現したオリジナルモードと、そこにさらに音声を加えたフルボイスモードのふたつがあります。フルボイスモードについては、オリジナルをプレイされた方が意外に思うような部分にまで声を吹き込んでみました。肉声が入ったことで、オリジナルとは別の魅力が引き出せたと思っておりますので、期待してください。あと、ささやかですがDC版オリジナルの"ちょっとしたおまけ"を検討しています。詳しくはプレイして確かめてください。もっとも組み込む時間があればいいんですけど（汗）。





COOL COOL TOON

クルクルトゥーン

発売直前!! ゲームシステムを総ざらい!!

発売日	8月10日発売予定	通信機能	対応（ホームページ、ダウンロード）
ジャンル	その他（リズムコミック）	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、ネオジオポケット／ドリームキャスト接続ケーブル、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	8ブロック使用		
発売元	SNK		
開発元	SNK		

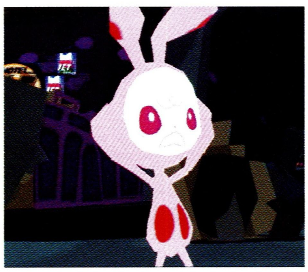
100パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.neogeo.co.jp/cool/index/html

発売まえ最後の今回は、これまでの音ゲーとは違った特殊な操作法と、ゲーム内容を復習していこう。

ダンスも着替えも楽しめる ノリノリ音ゲーの誕生だ!!

指示どおりにボタン入力をするダンスゲームの"フリッツ"と、音楽に合わせてボタンを押すリズムゲームの"ノッティ"が楽しめる。うまくできれば、キャラがかわいく踊ってくれるぞ。また、各種衣装の製作を手がける"コスパ"がデザインに協力したコスチュームを約20着用意。それをゲーム中の通貨、"ジャラ"で購入して着替えも楽しめる。まさに踊って楽しい、見て楽しい音楽ゲームなのだ!!



➡これまでの音ゲーにはなかった新しい操作感。キャラクターも生き生きとした表情を見せてくれる。



キャラクター紹介　その1
主人公キャラ



男の子と女の子がひとりずつ。あ、ユサも女だった。

アンプ
ユサに無理やりさらわれた男の子。弱気で内向的。

スピカ
勝ち気で自分勝手。周囲を混乱の渦に巻き込む性格。

ユサ
主人公をこの世界に連れこんだ。年をごまかしているらしい。

フリッツ

大きな円の中に表示される"判定マーク"に向かって、"タイミング表示"と呼ばれる白い円が収縮するので、それが"判定マーク"と重なった瞬間、タイミングよく指定されたボタン（Ⓐなら Aボタン）を押そう！



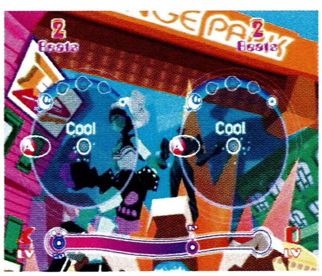
ノッティ

ボタンを押す順番をまずは記憶。つぎにどんなリズムでそのボタンを押すのかお手本が流れるので、これも記憶しよう。そしてその記憶のリズムどおりにタイミングよくボタン入力できればオーケーだ！



ひとりでもふたりでも！　モードは4つ

物語に沿ってゲームを進める"ストーリー"、ひとりでCPU対戦を楽しむ"シングルフリッツ"、ふたりで協力プレイをする"ダブルフリッツ"、ふたりで対戦プレイができる"デュエルフリッツ"の全4モードを収録。ほか、ホームページを鑑賞できる"インターネットゲート"やネオポケと連動させる"ネオジオポケットゲート"もあるぞ。





⬅ふたりで対戦する"デュエルフリッツ"。どちらがリズム感がないのかわかるぞ !?





ムービーもあるよ

オープニングでは、メインキャラが華麗なフリッツを披露。ニンゲン世界でのムービーのみ3DCGになっているが、これはユサの住む世界とニンゲンの世界が異質のものであることを表しているのだ。

ふたつのお話が楽しめるストーリーモード

フリッツの上手下手で物事の価値が決まる街、クルクルタウンが舞台。まずはアンプとスピカのどちらかを主人公に選び、ニンゲンの世界に戻るため、各ステージで敵キャラとフリッツで対決、勝つことで物語が進んでいくぞ。それぞれ6ステージずつ用意されており、物語の展開や街の人の反応、対戦曲や対戦相手の敵キャラが異なっているのだ。



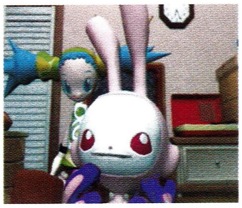

⬅⬆フリッツの合間には、キャラどうしの掛け合いが楽しめる。主人公にヒントをくれる、街の人も特徴的だ。

アンプ編



ユサに見込まれ連れて来られちゃったボク。ニンゲンの世界に戻るには、フリッツフェスタで優勝して、テレビを買わなくちゃいけないなんて！

スピカ編



ユサに無理やりついてきたワタシ。帰れって言われてもイヤ。ということでユサはしかたなく、ワタシにフリッツを教えることにしたみたい！

ユサのお部屋から各ステージは始まる!!

テレビ

テレビを見れば、ストーリーモードでクリアーしたノッティを、いくらでも遊ぶことができるわ。練習よ！

ユサ

アタシに話しかければ、クリアーしたフリッツから、1曲選んで遊べるわよ！

玄関

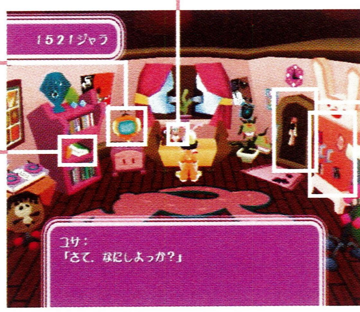
ここから表に出れば、そこはもうクルクルタウン市街。図書館や広場、墓場やフリッツタワーに行けるよ。



⬅行ける場所は6カ所。みんなヘンな形ね。

日記帳

日記帳を開けば、いつでもゲームデータのセーブができるよ。1日の終わりには必ず日記をつけようね。



➡ユサの部屋全景。ニンゲン世界にはない、不思議なものばかり。

クローゼット

手に入れたコスチュームがしまってあるわよ。その日の気分に合わせてコーディネートするのもグーよ。



アストロネイビー
⬅未来の宇宙服っぽいデザイン。



クレープメイド
➡"コスパ"でも実際に買えるメイド服。

インターネットショップ"コレクタワー"でお買いもの!!

ゲームで稼いだスコアは"ジャラ"に換算されるわ。コレクタワーに行けば、このジャラで新コスチュームや新曲などが購入できるよ。

コレクタワーは5階建て

1F	インフォメーションカウンター
2F	Chit、COSMO
3F	SLogan、ワーカノイド
4F	DOGGIE DOCK、POLI WAPPA
5F	starship records



⬆コレクタワー入り口。ここから各ショップへ行けるの。でもまずは1階からかな。

キャラクター紹介 その2

ライバルキャラ

アンプとスピカの対戦相手として登場する彼ら。選んだ主人公によっては対戦できないキャラもいる。



カミオ(変身前)
いちばん最初にフリッツする相手。



カミオ(変身後)
変身するとオオカミになっちゃう。



ランケ
ココロがないので感情表現が苦手。



Dr.ステイン
ランケを造った癇癪持ちの博士。



イバル
アンプのライバルでキングの息子。



マム
キングの側近。能天気な自信家だ。



イヤミィ
スピカのライバルで嫌みな性格。



クロ
イヤミィの使い魔であるカラス。



ランケ01
ランケのプロトタイプ。無口な性格。



シューティングスター
街のフリッツスター。少し人気。



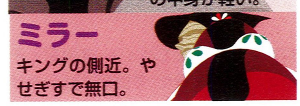
ギル
江戸っ子の半魚人。ラゴナと夫婦。



ラゴナ
江戸っ子気質の半魚人。ギルは夫。



ダイマ
キングの側近。頭の中身が軽い。



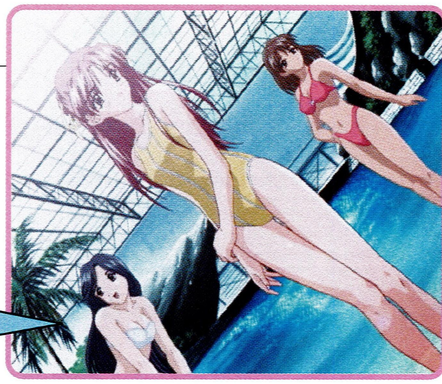
ミラー
キングの側近。やせぎすで無口。



キング
威厳と風格あるクルクルタウンの統率者。まさにフリッツの帝王だ。

12人のヒロインに逢いたい！　そんなあなたの願いを叶えましょう！

センチメンタルグラフティ2



発売日	発売中
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	12ブロック以上使用
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス

http://www.neic.co.jp/

GUIDE OF THIS GAME
前作の主人公の死という突然の出来事で心に深い傷を負った12人のヒロイン。はたして彼女たちの凍てついた心を癒すことはできるのだろうか？

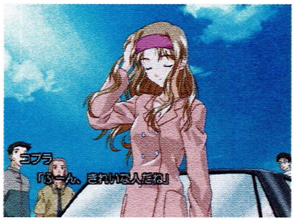
逢いたいヒロインに逢うための攻略だぞ！

実際に『センチメンタルグラフティ2』（以下『センチ2』）をプレイして、なかなかお気に入りのヒロインと撮影の約束ができないという人はいないかな？　まして、晶や優とは出会うことすらできないなんて人はいる？

そこで今回の攻略では、12人のヒロインすべてに逢えるように指南していくことにしよう。

とくに押さえておかなければならないのが、日付！　イベントによっては期間が限定されていたり、撮影に関してはあらかじめ決まった日までに撮影の約束をしなければいけないのだ。もうひとつ注意したいのが、3人ずつに分かれているグループ。お気に入りのヒロインひとりだけと話していてもストーリーが進まない。なんて場合もあるわけ。

もしも『センチ2』の攻略に詰まったら、この日記を参考にプレイすれば大丈夫。さらに真奈美や晶などは前半の山場、大学祭まで攻略しています。じっくりプレイしてみよう！



⬆ほのかと夏穂に出会うことができたら、晶にもすぐに会えるはず。

明日香・美由紀・千恵に逢いたいっ！

明日香、美由紀、千恵の3人は何かの目標に向かってがんばっているまじめなタイプ。こちらも誠意で応えれば道は開けるはず!

4月10日
朝、書店に立ち寄り、星野明日香の写真集を購入し、撮影会をチェックする。午後、公園に行くと美由紀が絵を描いている。モデルになってほしいと頼むが断られた。

4月11日
CDショップの前で、ヒールが折れて困っている明日香にスニーカーをプレゼント。午後は再び公園へ。美由紀に再度モデルの件をお願いするが、弁当屋のバイトが人手不足ということですぐに帰ってしまった。

4月12日
今日もCDショップの前を通るとかわいい衣装を着た明日香がいる。自分のCDを営業をしていた。1枚購入して撮影会のことを明日香から聞く。午後から大学に行き、掲示板をチェック。弁当屋のバイトに応募した。

4月14日
17時から弁当屋でバイト。美由紀と千恵がバイト仲間だ。美由紀に話しかけるがよそよそしい態度。

4月15日
今日も17時から弁当屋でバイト。バンドの練習があるので千恵は休みだと、美由紀に聞いた。

4月16日
今日は午後から街へ出た。デパートの前で美由紀と出会う。思い切ってモデルになってほしいと申し出るが、あっさり断られてしまった。

4月17日
今日も午後から街へ。書店の前で美由紀に出会う。撮影に関してはまたもや断られた。ふたりきりになるのが駄目ということだ。

4月18日
午後、映画館の前で美由紀に出会う。また、モデルの件をお願いしてみる。なんと千恵に同行してもらうという条件つきでオーケーしてもらった。

4月20日
12時から公園で明日香のモデル撮影会。撮影後、アイドルといちファン的なスタンスで会話を交わした。

4月21日
朝、書店に立ち寄ると明日香に出会う。モデルを依頼するが、ひとりだけ特別扱いするとファンの人に悪いという理由で断られる。

●美由紀と撮影の約束をしたい場合

4月22日
17時から弁当屋。美由紀の撮影の付き添いの件で、千恵に了解をとる。千恵が「ロックは好きか?」の問いに「ロックには興味がない」と答えた。

4月23日
夕方弁当屋に。美由紀と千恵と話し、撮影日が4月28日に決定。

4月28日
桜の公園で撮影。美由紀のつき添いできていた千恵が急用で帰ってしまい、いい表情の美由紀を撮ることはできなかった。



⬅千恵に付き添ってもらいながらの撮影。

5月1日
できあがった写真に満足いかず、もう一度弁当屋に行って、美由紀に撮影をお願いするが断られてしまう。

5月2日
17時に弁当屋へ行くと、美由紀と千恵が僕の噂をしている。どうやら撮影にこだわるのは所詮女の子に近づく手段だと思われているらしい。

●明日香と撮影の約束をしたい場合

4月21日
書店で明日香に出会う。モデルの依頼をしたが、ひとりだけ特別扱いできないと断られた。

4月23日
午後、大学の掲示板でデパートでの明日香のミニコンサートのアルバイトを見つけ、早速申し込む。

●千恵と撮影の約束をしたい場合

4月22日
美由紀の撮影のつき添いの件で、弁当屋で千恵に了解をとる。千恵の「ロックは好きか?」の問いに「ロックが好き」と答えた。

5月1日
19時からライブハウスで千恵のバンドがステージに。ライブ終了後、楽屋でモデルのお願いをするといちおう了承してくれた。

ここをチェック!!

明日香、美由紀、千恵の三人のうちの誰かを撮影したい人は、この日記での4月22日の行動で展開が大きく変わってくるので、誰と撮影の約束がしたいのかをよく考えて、左の日記のように行動してみよう!

明日香は？

明日香のアイドルとしての撮影会は4月20日と決まっているので、19日までにCDショップのイベントをふたつこなしておくことが大切。デパートでのアルバイトが始まったら、もう少し我慢!

美由紀は？

とくに難しいのが弁当屋でバイトを始めたあと、町のどこかにいる美由紀を捜してモデルの件をお願いしなければいけないところ。時間は13時から16時まで。場所はデパート、書店、映画館の順である。

千恵は？

前半部の千恵のポイントといえば、やはりロックについての質問に"ロックが好き"と答える部分だろう（左記の日記4月22日参照）。あとは後半勝負、ここまではさらりと攻略していけるはず!

妙子・えみる・真奈美に逢いたいっ！

ふだんから行動をともにしているほかのグループとは異なり、大学病院などで再会を果たす程度の3人。それぞれを追ってみよう。

4月10日
朝のラッシュ時に駅で財布を拾ったら、すぐに持ち主の妙子と出会う。その後、大学病院で突然えみるに声をかけられ、カメラの使いかたを教える。そして病院の中庭へ。そこには真奈美が。夕方まえに病院をあとにした。

4月11日
朝、保育園の前を通るとえみるに邪魔だと怒られた。どうやら雑誌記者のようだ。午後になり光画部へ顔を出すと先輩からのアドバイス。妙子に会うためあきらめず再び街へ。途中、大学病院の中庭に立ち寄ると真奈美とつき添いをしている栄美子おばさんを見かける。



←カメラが故障して困っているえみるに……。

4月12日
駅で妙子に出会うが警戒心は解けていない。モデルのお願いはやはり断られてしまう。大学病院で真奈美を捜すが見つからない。寺へ行くとまたまたえみると出会う。カメラを貸すことになった。

4月15日
午後、光画部の竹ノ内先輩よりえみるに関してのアドバイスを受けた。「きちんと捜しまわらないうちからあきらめるな」、街中を捜すのが基本なのだ。足で捜すことにして街に飛び出した。

4月16日
大学病院のロビーで栄美子さんに真奈美のモデルのことをお願いしてみる。本人に聞いてみるので後日訪ねてきてほしいとのこと。



←真奈美と話すまえに栄美子さんと相談しよう。

4月17日
朝、大学病院のロビーで真奈美にモデルの件を断られた。その後、午後から寺でえみるに撮影依頼。交換条件つきだが無事承諾をもらった。

4月18日
大学病院の廊下で再び真奈美に撮影依頼。今度はオーケーをもらった。午後になって公園に行くと迷子になった園児が泣いていたので、保育園まで連れて行くと、なんとそこには妙子が！



←保育園を探すか、おまわりさんに任せるのか？

4月19日
午後、保育園で妙子にモデルの件をお願いするが断られる。

4月20日
午後、再び保育園で妙子にモデルになってほしいとお願いするが、かたくなに断られてしまう。

4月22日
えみると真奈美の撮影日！
（えみるは9時に公園、真奈美は9時に大学病院の廊下の約束）

4月23日
レムリア編集部で朝9時からバイト。17時まで。

4月24日
19日から午後になると保育園に通い始めて3日目、やっと妙子に撮影をオーケーしてもらった。

5月2日
妙子の撮影日！
（9時に公園で約束）

● **えみるを撮影した場合**

4月23日
えみるとの交換条件で、えみるの働く編集部でバイトをすることになった。写真も撮らせてもらえそうだ。

● **真奈美を撮影した場合**

4月23日
夜、自宅で無理をさせたお詫びに鳥の写真を同封した手紙を書く。

● **妙子を撮影した場合**

5月3日
保育園に行くと、街であってもなれなれしくしないでと怒られるばかり。再度の撮影の申込みも断られてしまった。

※同時攻略はできません

ここをチェック!!

日記とは異なり、実際には撮影の約束は妙子・えみる・真奈美のうち、ひとりしかできない。初めから誰の写真を撮りたいのか決めておくことが大切なのです！

妙子は？

保育園に迷子の園児を連れて行ってから撮影のある5月2日までの期間に、合計3日保育園に足を運ばなければ、妙子は撮影を許可してはくれない。時間は保育園のバイトが引けた午後。

えみるは？

えみると4月22日の撮影の約束ができるのは、4月17日から21日までの5日間。それまでに3回えみると出会い、光画部にも顔を出してから寺に行ってみよう。ただし、夕方になるまえに！

真奈美は？

基本的に大学病院での行動時間は9時から16時までと考えよう。午後からほかの用事があるのなら、午前中にここに来るのもいいかもしれない。撮影後に自宅で手紙を書くことを忘れないように。

そして真奈美と……!!

4月26日
大学病院を訪れるが真奈美は面会できる状態ではなく、ロビーで栄美子さんに手紙を託した。手紙には、鳥の写真を同封しておいた。

4月29日
朝から、大学病院を訪れ体調のよくなった真奈美と久しぶりに話した。

5月2日
今日も真奈美のお見舞いに、大学病院へ。帰り際、手紙を手渡された。

5月5日
今日もお見舞い。帰り際にまた手紙を手渡された。「あの人にちゃんと手紙を届けてください」という真剣な真奈美。この手紙はいったい誰に宛てたものなのだろうか……？

5月8日
大学病院で栄美子さんから、真奈美の「あの人に～手紙を届けて～」という言葉の真相を聞く……。

5月12日
夜は自宅で亡くなった彼を装い真奈美に手紙を書いた。かなり複雑な気分だ……。

5月15日
大学病院の廊下で真奈美に手紙を渡す。自分のしている行為をくやむ。しかし、これで真奈美が元気になるなら……。

5月18日



中庭の小鳥の巣が荒らされ、生き残った小鳥を守ってほしいと真奈美に大学病院の廊下で頼まれた。

5月21日
真奈美との約束を守って、小鳥のために囲いを作るため朝9時に大学病院の庭に行って作業をした。真奈美は窓からその様子を見ていてくれた。

5月24日
大学病院の廊下で真奈美から亡くなった彼へあてた手紙をまたもらう。

5月27日
病室を訪れると真奈美のほうから写真を撮ってほしいとのこと。学園祭で使用することも了解してくれた。

5月30日



大学病院の中庭で、巣箱から落ちた小鳥をかばい野犬に囲まれていた真奈美を助けた。

6月10日
夜、自宅で撮影旅行のことを考えるが、いまは真奈美のほうが大切だ。

6月17日
大学病院の廊下で真奈美から大学祭にいっしょに行こうという文面の手紙を渡された。屋上で、だいぶ元気になった真奈美の姿を見たあとだけに、真実を伝えるのが怖い……。

6月25日



大学祭の当日。栄美子おばさんと現れた真奈美に真実を話すことに。手紙の本当の差出人を知った真奈美は……。

To be continued…

ほのか・夏穂・晶に逢いたいっ!

ほのかと夏穂には大学で出会える機会も多いが、問題は晶。撮影にこぎつけるどころか、選択肢を誤ると出会うことすら難しい。

4月10日
朝起きて大学へ。モデル捜しをしていると、ほのかに出会い、声をかけ、とりあえずモデルを頼んだが断られた。午後は構内で夏穂に声をかけられたが、モデルのことは切り出せず。

4月11日
朝起きて大学へ。また夏穂に声をかけられた。午後になり中庭に行くとほのかがいたので再びモデルの件で声をかけたがあっさり断られた。

4月12日
午後から大学の教室に顔を出し夏穂と話した。その後すぐに教室ではほのかとも話す。

4月13日
午後、大学構内で夏穂が「ほのかを紹介する」とのことで、おごる約束をしてお願いする。

4月17日
大学の教室で午後から、夏穂にほのかを紹介してもらう。モデルの件はあまり気乗りがしていないようだったので"熱心に頼み込んで"約束。

4月23日
公園で11時からほのかの撮影。約束ということで夏穂も同行する。奇妙にはしゃぐ夏穂、借り物の笑顔のようなほのか。ほのかのあまりいい写真は撮れなかった。

4月24日
午後から光画部の部室へ行き現像。納得できないできなので再度撮影を頼んでみることに。夜、自宅で晶の帰国のニュースを知る。

4月25日
午後から大学構内で、ほのかに再度お願いするが駄目。いったんあきらめ。

4月27日
2日連続で朝登校してすぐに夏穂に愚痴をこぼした。晶の転入の話を聞くが、やっぱりほのかがいいと主張すると厩舎で手伝いをしていることを教えてくれた。

5月8日
午後から大学のカフェテリアで偶然夏穂に出会う。テレビに映し出された晶を見て、バッグと交換に紹介してもいいと言うので、"晶の紹介を頼む"ことにした。



←夏穂はテレビに映った晶を紹介するという。

5月9日
午後、大学構内でさっそく夏穂に晶を紹介してもらう。"晶をモデルに"したいことを伝えた。

5月20日
晶をモデルにすることを決め、午後から大学の中庭で晶を撮影。しかし、表情も変わらず、カメラを見ようともしてくれなかった。

5月21日
午後から大学の構内で晶を撮影。

5月22日
午後から大学の構内で晶を撮影。いつ撮っても晶は同じ表情でカメラのほうを見ようともしない。

5月23日
午後から光画部の部室へ。先輩から、晶の無視をとくためにコンサートスタッフにでもなるのだ、とのアドバイスをもらった。

● **もしも5月9日に"晶をモデルにしたい"と言わないで"何も言わない"でいると……。**

5月10日
晶の撮影がはかどらない。午後、教室で夏穂が応援してくれた。

5月11日
午後、大学グラウンド。今日も夏穂が励ましてくれた。

5月12日
夜、駅にいたところ夏穂に携帯で呼び出される。居酒屋に引き込まれ大量の料理をたいらげた。

5月13日
午後、大学のカフェテリアで夏穂が晶に頼み込んでくれたおかげで、公園で撮影することができる。

5月14日
午後の大学の教室で夏穂がまた晶に頼み込んでくれた。"晶を撮影"することができる。

5月21日
9時から公園で晶の撮影。いい写真が撮れないまま、晶はコンサートの練習のため帰ってしまった。

ここをチェック!!

撮影の約束をするまでが大変なこのグループでは、物語の分岐点となるような選択肢が多いということを頭においてプレイしよう。メモとこまめなセーブも重要!

ほのかは?

ほのかと撮影の約束をするためには、5月8日の選択肢で何を選ぶかがポイント。初志貫徹で"ほのかを"選ぶ。翌日、デパートで買い物をしているほのかに会えるので、ここからがんばってみよう。

夏穂は?

夏穂と撮影の約束をするのは少々手間がかかる。まずは5月9日の"何も言わない"を選んだ日記のように物語を進めていく。晶と撮影をしながらも夏穂との距離は縮まっていくはずである。

晶は?

4月24日から5月7日までのあいだしか起こらない、夜の自宅でのイベントに注意。ニュースを知ることができるのは22時まで。くれぐれも毎日23時まで街をふらふら歩いたりしないこと。

そして晶と……!!

5月25日
先輩のアドバイスを受け、午後に大学の掲示板を見てみる。すぐに晶のコンサートスタッフに応募し、まずは東京で連続5日間行われるコンサートのスタッフとして1週間の採用が決定する。

5月26日



コンサートスタッフのバイトがあるので起きてすぐに駅へ。公演準備初日の楽屋裏で晶と再会。顔合わせで驚きながらあいさつする晶。まずは撮影のことは我慢して仕事だ!

5月27日
今日もバイト。起きてすぐ駅へ。仕事は力仕事や雑用が多く、晶と接する機会はほとんどない。ほかのアルバイトと比べても作業量は多い。

5月28日
もちろん今日も起きてすぐ駅へ。晶に近づくどころか力仕事や雑用を言いつけられ、手を休めるひまもないほどで、音を上げそうになるが、晶のことを思い耐え抜く。

5月29日
今日はコンサートの最終日。いつものように駅へ。初めて舞台袖にまわされ晶の演奏を見ることはできたが、写真に撮ることはスタッフといえども許されないと先輩に止められてしまった。晶がコンサートの最初と最後にレクイエムを弾くのが気になったがスタッフも理由は知らないということだ。

6月10日
夜、自宅で撮影旅行には誰を誘おうかと考えて、晶に決定。電話をしてみるが、その期間は演奏ツアーのため東京にいないからと断られた。

6月11日
午後から駅へ。コンサートは無事に終わったが写真は撮れなかった。先輩がこの後、晶の地方遠征ツアーがあるが「参加するか?」と聞いてきたので「バイトします」と答えた。ただし、現地までの交通費は自腹ということだが……。撮影旅行用に用意していた費用を使って、ツアーに同行しようと思う。

6月20日
コンサートツアーは無事に終わり、"楽屋へ戻る"ことにした。すると、晶がそれまで見たことない表情で涙を流していたので、思わず写真を撮ってしまった。晶はそのことに対して怒りをあらわにしたが、「撮影の許可をしたのは私自身だからしょうがない」と悲しい顔をしながらそれ以上いうことはなかった。

6月23日
大学祭でこの写真を使うかどうか自宅で悩んだが、"涙の写真を使う"ことにした。たくさん撮った写真の中でもやはりこれがいちばん輝いているいるように思えたからだ。晶の表情を撮りたかったから……。

6月25日



大学祭当日。光画部の展示室に行くと、"涙の写真"に人だかりができていた。表情のない晶が涙を流しているので大ニュースになっていたのだ。一日、取材などに追われ、晶が来ているか確かめることはできなかった……。

To be continued…

るりか・若菜・優に逢いたいっ!!

るりかと若菜と優は互いに知り合いなので、ひとりと仲よくなるより3人と仲よくなるほうが情報が多くなっていいぞ。

4月10日
夜、帰宅すると先輩から電話の誘いで、明日の合コンに参加することに。

4月11日
夕方17時より和風居酒屋にて合コン。るりかと若菜に出会った。

4月12日
午後から、るりかの短大に行き演劇部を訪ねてみるが会えなかった。

4月13日
午後若菜の看護短大を訪ねるため、駅に向かった。若菜にモデルの件を頼むがそっけなく断られた。そこで、再度るりかを訪ね短大へ行くと、そこで優と出会う。

4月14日
午後からるりかの短大へ。正門の前で優と話すと、るりかのバイト先のファーストフード店を教えてくれた。その後、古本屋に行くと優と若菜がふたりで話をしていた。

4月15日
個人病院の前で、少女・市川寛子とぶつかってしまった。助け起こすと個人病院を手伝っている若菜と再会。夕方にファーストフード店でるりかに写真を渡す。

4月16日
午後、駅から再び若菜に会いに看護短大へ。もう一度モデルを頼むが、個人病院の「手伝いの仕事が忙しいから」と断られてしまう。

4月17日
夕方、るりかのバイトするファーストフード店に行き、モデルを頼むとあっさりオーケーしてくれた。

4月19日
午後に大学の掲示板をのぞいてみると、個人病院でのバイトを発見し、申し込んだ。

4月20日
15時、個人病院でのバイト。若菜と話す時間がなかなか取れない。

4月22日
15時からバイト3日目。掃除中に市川寛子に病院や若菜のことを聞いた。

4月23日
夕方からるりかのバイトするファーストフード店に顔を出すと、若菜とるりかが話し込んでいた。



←若菜がるりかに合コンのことを謝っている。

4月24日
15時から病院のバイト。廊下で検尿カップを持った若菜とぶつかり頭から尿をかぶってしまった。

4月25日
昨日の尿の一件で風邪気味だったが朝の8時から若菜がお見舞いに来てくれた。モデルのことを頼むと責任を感じてるのか一度だけという条件でオーケーしてくれた。

4月26日
午後から短大の前で優を待って、モデルになってほしいと頼んでみるが断られる。

4月27日
午後、花屋に優がいたのでモデルの件を頼むがまた断られた。

4月28日
夜、公園に行くと優のまわりに猫が集まっていた。写真を撮りたいが隠し撮りするのはやめておく。

4月30日
夜、自宅にいると先輩からの電話で写真展の話を聞くことができた。優を誘おうと決めた。

5月1日
午後から短大に行き、るりかから優のバイト先を教えてもらった。

5月2日
優の古本屋でのバイトは15時から18時まで。優を写真展に誘うとオーケーしてくれた。

●優と約束した人は

5月7日
朝9時に優とデパートで待合せ。写真展を見たことで優はモデルになることを了承してくれる。

● 若菜と約束した人は

5月7日
朝9時から寺で若菜の撮影。

●るりかと約束した人は

4月29日
短大で待合せをして、桜の咲く公園へ。楽しい撮影のあと、ふたりでお弁当を食べた。

ここをチェック!!

途中までは3人同時に進めていくことができるが、撮影の約束はひとりだけしかできない。この日記の4月14、15日のイベントを体験したら絞り込んでいこう。

るりかは？

るりかの場合はバイト先を優に聞き、ファーストフードでモデルの件を頼むとあっさり引き受けてくれるので難しくはない。ただし、個人病院で若菜と会っておく必要がある。

若菜は？

若菜だけ狙っている人はできるだけ毎日個人病院に顔を出すこと。ただし、優からるりかのバイト先を聞いておき、一度ファーストフードにも出向くこと。あとは5月7日の寺での撮影だけ。

優は？

優はこの中でいちばん難しい。上記のるりかと若菜の約束ができる条件をふたつとも満たしながら、この日記の4月27日以降のイベントをこなしていくことが必要。"隠し撮り"はしないこと!

そしてるりかと……!!

4月30日
夕方、るりかのバイト先へ行き、もう一度モデルになってほしいと頼んだ。るりかの短大の演劇部の手伝いをしてくれるならいい、と交換条件を出してきたがオーケーしてくれた。

5月5日
るりかとの交換条件である短大の演劇部の手伝いとして、今日は大道具の制作を午後からにした。

5月10日
今日も午後から演劇部で大道具作りをした。横ではるりかが小道具を作っていた。

5月15日
午後から短大演劇部部室へ。練習後、るりかや部員のみんなと喫茶店へ。話題は夏休み公演とヒロイン「雪のひとひら」の相手役を誰にするか。るりかの提案で、なぜか相手役に選ばれる。



5月16日
今日の13時から短大で大特訓が始まった。マラソンはふだん使ってない筋肉を使うからいいそうだ。

5月19日
今日も午後から演劇部部室で練習。主役の女の子があいさつをしてくれたので、自然と役の話をしていると、練習始めるよ、とるりかに怒鳴られた。

5月22日
午後から部室で本読み。るりかを相手役に台本を読む。

5月28日
朝、大学に行く途中、街角でるりかが男の人と歩いているのを目撃。大学の前で男の人とるりかは別れた。

5月29日
午後、短大の講堂でるりかに昨日の男の人のことを聞くが怒ってしまった。

5月30日
午後から部室で練習。

6月2日
午後に街角でるりかに出会う。いっしょに行こうと誘うと、るりかはひとりでマラソンに行ってしまった。

6月5日
今日は朝から短大の学園祭である。

6月10日
夜、自宅で撮影旅行には誰を誘おうか考えた。やはりモデルは、るりかしか考えられない。

6月11日
今日も午後から短大講堂。るりかは不在。それを気にしながら練習していると、いつのまにかいたるりかから「まじめにやれー」とヤジが飛ぶ。

6月14日
午後、短大講堂で大学祭用の写真が撮れないことをるりかに相談。演劇部の紹介を兼ねて撮ることに決定。

6月17日
朝から短大の講堂でさまざまな衣装を着たるりかを撮影。その後、全員で笑いながら記念写真を撮った.

6月19日
夜、自宅から大学祭の誘いの電話をかけた。

6月25日



大学祭当日。るりかがあの男の人といっしょに……。

To be continued・・・

スキルアップして全国の強者に挑もう！

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight for the Future



発売日	発売中
ジャンル	格闘アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	3ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www4.capcom.co.jp/stf3d

GUIDE OF THIS GAME
アーケードで大ヒットした対戦格闘ゲームの移植作。ドリームキャスト版では、ゲームバランスを自在に調整できる"システムディレクション"が追加された。

隠しシステムディレクションを遊び倒そう！

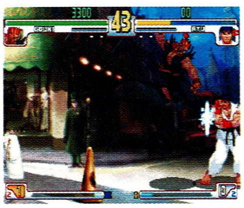
前号で少しだけ紹介したシステムディレクションの隠しページはもう遊んでみたかな？　アーケードモードでキャラをクリアーしていくと次第に出現していくこの隠しページ、非常に興味深い内容がそろっているので『ストⅢ』ファンなら残らず試してみたいところだ。

ちなみに、隠しページに含まれる具体的な項目は右表のとおり。項目の中には画面の解説だけだと少々わかりにくいものもあるので、こちらも併せて参考にしてほしい。

	項目	具体的な内容
PAGE 8	空中ガード	空中でもガードができるようになる。ガード硬直さえ解ければ着地まえに打撃技を出せるのもポイント。相手のジャンプ攻撃でも地上攻撃でも(編集部で確認した空中ガード不能技は電刃波動拳のみ)無効化できるので非常に強力だ。
	吹き飛び後ジャンプ状態へ	空中で打撃を食らったあと、すぐに立ち直ってジャンプ攻撃が出せるようになるというもの。ただし、ダウン系の攻撃を食らったときはこの状態にならないことに注意しよう。前述の空中ガードと組み合わせて対戦するのがオススメ。
	すべての技に削りダメージ	通常技をガードさせても削りダメージが入る。連打キャンセルでも可能なので、しゃがみ弱Ⓚの長いキャラが有利に。
	SAゲージMAXスタート	目先の変わった対戦をしてみたい人向けのシステム。アレックスのハイパーボムなど、ゲージの長いものが有利になるぞ。
	SAラウンドリセット	MAXスタートとちょうど逆の展開になる。ユンの槍雷連撃など、ゲージの短いスーパーアーツほど有利といえる。
PAGE 9	地上/空中チェーンコンボ	通常技を通常技でキャンセルできる代わりにターゲットコンボが使えなくなる。たとえばケンの立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟなどは見た目こそターゲットコンボと同じだが、当ててものけぞり距離が長く、キャンセル必殺技がつながりにくい。
	全必殺技がキャンセル可能	悶絶連続技研究のお供に。足払い系の攻撃をキャンセルして必殺技を出すと空中コンボが狙えるなど新たな発見があること請合いだ。ちなみに、アレックスの⬅+強Ⓟなど、ヒット時に演出が入るような技はキャンセルできない。
	必殺技→必殺技orSA	投げ系を除くすべての必殺技がキャンセル可能になるというもの。複数ヒットする技はどのポイントでもキャンセルできるので試してみよう。ただし、原則としてひとつの連続技の中に同じ必殺技を2回以上組み込むことはできない。
PAGE 10	全スーパーアーツ使用可能	ほとんどのスーパーアーツはコマンドが変更されている。全キャラストックは2本、かつゲージの長さも均一となるため、もともとゲージの短いものには不利に働く。ただし、ユンの幻影陣だけは時間が長いことで逆に強くなるかも？
	SAキャンセルSA	必殺技→必殺技orSAと同じく、原則としてひとつの連続技の中で同じスーパーアーツを2回以上組み込むことはできない。オプションでゲージをINFINITYにして、3つのスーパーアーツすべてを組み込んだ連続技を捜してみよう。
	空中コンボ制限値	空中コンボ始動技を当てたあとの追い打ち可能回数や、追い打ち可能時間を調節できる。★の数を多くすれば、空中ではつながらないはずの立ち強Ⓟキャンセル昇龍拳がつながるようになるなど、マニアックなコンボが可能になる。

最後に残ったテクニカルキャラ、キミは使いこなせるか？

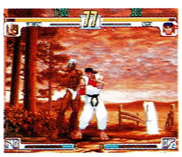
いよいよキャラ別対戦基礎攻略も最終回。今回紹介するのは、いぶき、ネクロ、ユン、ユリアン、豪鬼の5キャラだ。これらのキャラを最後にまわしたのは、ひとえにその難しさ。もちろんこれは勝つことが難しいという意味ではなく、連繋の構築や使う技の取捨選択に熟練が必要なテクニカルキャラという意味である。現に豪鬼などはその体力の少なさから、始めたときこそほかのキャラに遅れをとるものの、マスタークラスに達すれば春麗とともに『ストⅢ』の双璧をなすキャラにまで成長する。豪鬼以外の4キャラも上級者に愛用され、いまなお研究が続けられているキャラばかり。ぜひその奥深さを味わってほしい。



⬅キャラがどこまで育つかはキミの努力次第だ。

3rd豆知識　投げをかわす性質を持つ技

今回の豆知識のお題は少々マニアック。特殊な性質を持つ技を使って、投げをかわしてしまおうというものだ。こういった技には、途中でいったん後退する性質を持つユリアンの立ち強Ⓚや、出した瞬間から空中判定になる春麗の➡+強Ⓚなどが該当する。これらは相手が投げ技を狙いそうなところで使うことによって、投げ失敗ポーズを誘って反撃を叩き込むことができるので接近戦では非常に効果が高い。自分のキャラにもないか捜してみよう。



⬅この間合いだと、投げ技は届くはずだが……。



➡後退する技を出せば、投げ技をかわして反撃可能。

IBUKI

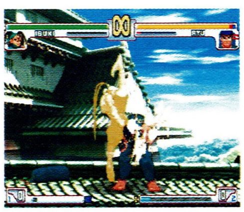


いぶき

技の種類が豊富なため、戦術が極端に複雑。まずは地上戦の立ち回りから覚えていこう。

中距離ではリーチの長いしゃがみ中Ⓚを中心に相手に下段ガードを意識させつつ間合いを詰めるのが基本。スライディングや首折りはリスクが高いので多用は禁物だ。これに対して空中から近寄る場合は、めくり能力の高いジャンプ中Ⓚが主力。苦無と飛燕は飛び込みが単調にならない程度に使う。

相手に密着したら、立ち弱Ⓟとリープで押し込みつつ、ときおり投げ技を混ぜてガードを崩していく。ターゲットコンボからの連続技は、相手が大きなスキを見せたとき以外は狙わないほうが堅実。



⬅相手の起き攻めを返すには、EX風斬りを使う。

ブロッキング後の行動

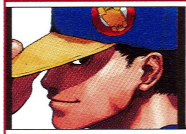
ターゲットコンボ(立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ)→EX旋が基本。闇時雨を選択している場合、立ち中Ⓟ→ノーキャンセル闇時雨を狙っていくという手もあるぞ。

スーパーアーツセレクト

いぶきのスーパーアーツはどれも扱いが難しい。いまのところ起き上がりEX風斬りをSAキャンセルできる霞朱雀がベストか。

SAⅠ：霞朱雀	オススメ度 ★★★☆☆
SAⅡ：鎧通し	オススメ度 ★☆☆☆☆
SAⅢ：闇時雨	オススメ度 ★★☆☆☆

YUN ユン



多彩な攻めと、正確無比な連続技がユンの命。屈指のテクニカルキャラを華麗に操れ！

ユンも、ヤンと同じく雷撃蹴を使った攻めが中心。まずは弱・中・強の角度を覚え、深く当てないことを意識しよう。低い打点で当てれば、着地後の攻撃が連続ヒットすることもある。さて、雷撃蹴をヒットorガードさせたあとは、立ち中Ⓟからのターゲットコンボ、しゃがみ弱Ⓚ×2、投げの3つが主要の選択肢。しゃがみ弱Ⓚ×2は少し難しいが、ヒット確認からキャンセルで弱絶招歩法や槍雷連撃につなげられると強いぞ。また、雷撃蹴を当てずに相手の目の前に落ち、投げなどを狙うのも有効だ。



←高い位置で当たってしまったら、投げを警戒。

ブロッキング後の行動

基本は、しゃがみ中Ⓚキャンセル絶招歩法or槍雷連撃など。近距離なら、近距離立ち弱Ⓟ始動のターゲットコンボからダメージの高い連続技を狙いたい。

スーパーアーツセレクト

どれも一長一短あるので不正解はない。お手軽さなら槍雷連撃だが、難易度の高い連続技に自信があるなら幻影陣を極めよう。

SAⅠ：揚炮	オススメ度 ★★☆☆☆
SAⅡ：槍雷連撃	オススメ度 ★★★☆☆
SAⅢ：幻影陣	オススメ度 ★★★★☆

NECRO ネクロ



長いリーチにこだわりすぎるのは危険だ。攻めを磨き、実質的なダメージを重視しよう。

遠距離での牽制を軸にするよりも、ドリルキックでこちらから攻め込んでペースをつかんだほうが得策だ。間合いによって中と強を使い分け、着地後の行動につないでいこう。ブロッキングを狙われないなら、多用していいぞ。

近距離戦では、しゃがみ弱Ⓚ➡弱トルネイドフック、⬅＋中Ⓟor⬅＋中Ⓚ→中トルネイドフック、そして通常投げを狙う。弱トルネイドフックはガードされても有利、中トルネイドフックは若干不利だが、通常投げがとどかない間合いになることを覚えておくといい。



←強ドリルキックは、密着に近い距離で使える。

ブロッキング後の行動

さきにも触れた⬅＋中Ⓟor⬅＋中Ⓚ→キャンセル中トルネイドフックがおもな選択肢。もちろん、ヒット後はスーパーキャンセルを使った連続技につなごう。

スーパーアーツセレクト

使いやすいのはエレクトリックスネーク。画面端ならヒット後に追撃できるぞ。相手キャラ次第では超電磁ストームもアリだ。

SAⅠ：超電磁ストーム	オススメ度 ★★★☆☆
SAⅡ：スラムダンス	オススメ度 ★☆☆☆☆
SAⅢ：エレクトリックスネーク	オススメ度 ★★☆☆☆

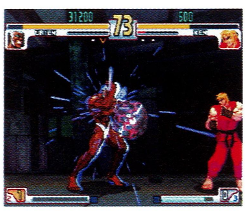
URIEN ユリアン



クセのある技の数々を使いこなせば、無類の強さを発揮する。可能性を引き出そう。

中〜遠距離戦でのチャリオットタックルが強力だが、ブロッキングで狙われると危険。ダッシュから威力の高い通常投げを積極的に狙い、読みを外していこう。近距離では、デンジャラスヘッドバットからの通常投げが有効だ。

追い込んだら、チャリオットタックルなどからエイジスリフレクターにつないでラッシュ。ダウンした相手にもエイジスリフレクターを重ね、しゃがみ弱Ⓚorリープアタック→しゃがみ強Ⓟを狙う。しゃがみ強Ⓟ後は、空中連続技から再びエイジスリフレクターだ。



←メタリックスフィアから連繋させるのもいい。

ブロッキング後の行動

ベストはもちろんしゃがみ強Ⓟ。ただしリーチが短いので、距離の判断が必須になる。タイラントパニッシュを選択している場合は、それを使ってもいいぞ。

スーパーアーツセレクト

エイジスリフレクターが基本。ただ、豪鬼に対してはタイラントパニッシュのほうがいい。竜巻斬空脚ガード後に反撃可能。

SAⅠ：タイラントパニッシュ	オススメ度 ★★★☆☆
SAⅡ：ユピテルサンダー	オススメ度 ★☆☆☆☆
SAⅢ：エイジスリフレクター	オススメ度 ★★★★★

GOUKI 豪鬼



性能面では、間違いなくトップクラス。カギとなる体力の少なさをテクニックで補え！

斬空波動拳による牽制と天魔空刃脚で空中から抑え込み、地上戦ではしゃがみ中Ⓚや竜巻斬空脚、というのが基本スタイル。斬空波動拳は、ジャンプの着地手前でうまく出せば、ガードされても有利に攻めることができる。また、これを空中で迎撃しようとしてくる相手には、空中竜巻斬空脚が有効だ。ヒット後は強昇龍拳などで追撃でき、大きなダメージになるぞ。また、近距離戦ではす速いダッシュを絡めつつ、しゃがみ弱Ⓚ×2や近距離立ち中Ⓚからの連続技、通常投げでダメージを与えよう。



←起き上がりにも、下り斬空波動拳を重ねよう。

ブロッキング後の行動

スーパーアーツゲージがないときは、しゃがみ中Ⓚキャンセル強竜巻斬空脚が安定どころ。立ち状態の相手や背の高いキャラには、弱からの追撃を狙いたい。

スーパーアーツセレクト

滅殺豪波動で決まり。近距離立ち中Ⓚからのノーキャンセル、そして対空の強豪昇龍拳スーパーキャンセルがポイント。

SAⅠ：滅殺豪波動	オススメ度 ★★★★★
SAⅡ：滅殺豪昇龍	オススメ度 ★☆☆☆☆
SAⅢ：滅殺豪螺旋	オススメ度 ★☆☆☆☆

キャラクター性能を極めるための最終兵器!!

RECORD OF LODOSS WAR
～ロードス島戦記 邪神降臨～

発売日	発売中
ジャンル	RPG
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	61ブロック使用
発売元	角川書店/ESP
開発元	ネバーランドカンパニー
通信機能	非対応
対応周辺機器	るぶるぱっく、VGAボックス

http://www.kadokawa.co.jp/

GUIDE OF THIS GAME
コンクァラー城B4の部屋(右写真)では、3体の像を破壊したらすぐにゴーレムに話しかけること。http://home.highway.ne.jp/esp09/index.htm



全登場アイテムのリスト&データを完全掲載!!

アイテムや古代単語、魔法など、たくさんのデータがキャラの成長に影響する本作。そこで今回は、本作に登場するデータ系の情報をまとめてお届けする。以下の表をもとに最強のキャラを作るもよし、アイテムや古代単語の収集用チェックリストにするもよし、とにかく自由に活用してほしい。



⬆レアなアイテムや古代単語は妖魔の巣で手に入ることが多い。全部で30ある妖魔の巣をくまなく探索しよう。

剣リスト

名称	装備時	攻撃力	振り速度	射程	衝撃発生率	クリティカル率	スロット	コスト	コメント
ショートソード	片手	4	45	15	1パーセント	1パーセント	6	20	とても使いやすい短剣。威力は小さいがす速く振れる
サーベル	片手	6	50	15	1パーセント	3パーセント	6	30	刃のうすい長剣。インパクトは弱いがバランスは良い
レイピア	片手	5	45	16	1パーセント	6パーセント	6	40	細身の長剣。クリティカル性能に秀でる
シミター	片手	7	52	14	1パーセント	1パーセント	6	35	使いやすい曲刀。ダメージが安定しており、初心者向け
グラディウス	片手	14	40	12	6パーセント	6パーセント	6	60	最速をほこる短剣。剣が短いこと以外は秀でた性能を持つ
ライトニングダガー	片手	20	45	15	20パーセント	1パーセント	8	2000	雷属性を有する短剣。物理防御を無視する効果あり
フォールション	片手	8	55	16	3パーセント	1パーセント	6	50	刃の広い長剣。インパクトが高い
ブレイジングソード	片手	22	50	18	4パーセント	3パーセント	8	1000	炎属性を有する長剣。壁魔法を誘爆する効果あり
ロングソード	片手	9	60	17	3パーセント	3パーセント	6	100	バランスに優れた長剣。性能的には中程度
ブロードソード	片手	10	65	17	5パーセント	2パーセント	6	120	刀身が幅広の長剣。インパクトが高いのが特徴
エレメンタルボーグル	片手	10	65	16	1パーセント	4パーセント	8	500	エレメンタル系に効果大。クリティカル性能も高い
ミスリルブレード	両手	26	55	20	5パーセント	5パーセント	10	20000	ウロコやヨロイも斬り裂く軽くて強力な剣
バスタードソード	片手	12	70	18	3パーセント	3パーセント	6	150	モンスターに性能以上の威力を発揮する
ウインドヒルト	片手	13	45	22	10パーセント	5パーセント	10	1000	敵をよろめかす効果あり。羽を持つ敵に効果大
フランベルク	両手	20	60	18	3パーセント	3パーセント	9	80	ダメージが低めという欠点をクリティカル倍率で補う
ドラゴンブレード	片手	16	70	20	3パーセント	5パーセント	10	1500	竜の特徴を持つ敵にも効果を発揮する
ファルクス	両手	18	50	19	1パーセント	6パーセント	9	85	両手剣の中では最速で振れる。クリティカル率にも優れる
ソウルブレイカー	両手	22	90	20	10パーセント	0パーセント	10	15000	HP吸収とよろめいた敵へのマヒ効果あり。アンデッドには効果薄
トゥーハンデッドソード	両手	30	70	20	6パーセント	3パーセント	9	180	信頼に足るダメージとインパクトの大きさが魅力
ストーンクラッシャー	片手	7	55	13	5パーセント	0パーセント	6	800	またの名をゴーレムキラー。岩を打ち砕く魔力を持つ
ノックダウンハンマー	片手	6	60	14	30パーセント	30パーセント	6	2000	身を硬く包む者に大ダメージを与える効果を持つ
クレイモア	両手	16	55	15	1パーセント	5パーセント	9	160	クリティカル性能に秀でるが、刀身の短かさが欠点
デーモンパニッシャー	両手	28	120	17	3パーセント	3パーセント	10	1500	デーモンの特徴を持つ敵に、十分な効果が期待できる
グレートソード	両手	35	80	22	6パーセント	3パーセント	9	250	強く安定したインパクトとダメージで他を寄せつけない
ハーキュリンソード	両手	60	180	24	8パーセント	3パーセント	10	2000	最大のダメージを有する巨剣。重すぎて常人には振れない
オリエンタルソード	両手	15	60	22	0パーセント	6パーセント	8	10000	クリティカルに特化するが、剣聖のみが真価を発揮できる
エルブンレイピア	片手	7	50	16	1パーセント	10パーセント	6	1000	亜人種に高い効果を持ち、その使いやすさには定評がある
オーガソード	片手	40	150	20	0パーセント	0パーセント	6	2000	ゴブリンとリザードマンを一撃のもとに斬り殺す
ファリスブレード	片手	15	65	14	3パーセント	3パーセント	6	8000	アンデッドとデーモンに致命的なダメージを与える
ウィックドソード	片手	8	50	14	0パーセント	0パーセント	10	10	エルフが恐れる闇属性の魔剣。魔法を使う敵に効果大
メイジブレード	片手	4	40	11	0パーセント	0パーセント	10	1000	古代単語魔法の、タメうち時間を短くする剣

アイテムポーチ装備可能アイテムリスト

名称	コメント
ヒールウォーター(大)	HPを全回復する薬が4回分入ったビン
ヒールウォーター(中)	HPを全回復する薬が2回分入ったビン
ヒールウォーター(小)	HPを全回復する薬が1回分入ったビン
空ビン(大・中・小)	それぞれ4・2・1回分の薬をくめる空ビン
エリクサー	HPとMPを同時に全回復できる薬
リフレッシュ　ストーン	石化をなおす薬
ヒートポーション	体を赤熱させ、ふれる敵にダメージ
フリージングポーション	体から冷気を出し、ふれる敵にダメージ
ラッキーポーション	倒れなくなり、クリティカルも受けない
イモータルポーション	一定時間無敵になる
魔晶石	MPを全回復する。1度使うとなくなる
ロックピック	ロックされた宝箱を開ける。1度使うとなくなる
つるはし	原石からミスリルを掘る。1度使うとなくなる
解封の巻物	封印された扉をひらく。1度使うとなくなる
解封の本	封印された扉をひらく。使ってもなくならない
ハンドベル	大きな音をならしモンスターを呼び寄せる
古代語転移の本	古代語を別の装備に移す。使ってもなくならない
イフリートワンド	炎の精霊の力を封じた杖。使用時にMPを消費
サンダーワンド	雷の精霊の力を封じた杖。使用時にMPを消費

鎧リスト

名称	防御	対衝撃	足音	スロット	コスト	コメント
ブレストプレート	4	1	0	5	100	もっとも軽装の鎧。防御力は心もとなく初心者向け
ハーフプレート	6	2	3	6	120	ブレストプレートの発展型。構造的に防御力は期待薄
ライトプレート	8	3	5	7	140	軽量のプレートメイル。薄い板金製で衝撃抵抗は低い
ブリガンダイン	10	20	25	7	160	衝撃吸収に優れデュラビリティは高いが、音がうるさい
フィールドアーマー	14	5	20	9	180	野戦用プレートメイル。防御力は高いが衝撃抵抗が低い
キュライッサアーマー	13	16	10	8	200	ブリガンダインの発展で防御力は高まったが衝撃抵抗は低い
フィールドアーマー改	16	6	20	9	220	強化型のフィールドアーマー。性能は上がったが欠点は同様
ナイツアーマー	16	14	18	10	240	派手な造りと裏腹に実戦向け性能のバランスに優れる
シーザープレート	20	12	20	10	320	高い防御力をほこるがデュラビリティは少し低め
ヘビープレート	18	18	30	10	6000	鉄壁の鎧。正攻法の戦いに向くが移動時の音はうるさい
ゴシック　リリー	19	11	18	10	5000	INTを高める特殊効果あり。性能は標準的なプレート
ゴシック　イーグル	16	16	0	10	5000	DEXを高める特殊効果あり。きわめて軽い構造をしている
ゴシック　ライオン	18	10	15	10	5000	STRを高める特殊効果あり。デュラビリティは少し低い
ゴシック　ブル	24	22	50	10	5000	HPを高める特殊効果あり。最強の物理防御力をほこる
ゴシック　ドラゴン	20	16	20	10	5000	炎氷雷への耐性が高まる。高性能な鎧
ゴシック　デーモン	14	18	25	10	5000	近接攻撃によるダメージを相手のHPから減算する効果あり
ゴシック　マーファ	17	17	28	10	5000	ダメージを軽減する効果があるが敵のHPも回復してしまう
ゴシック　ヘブン	21	13	23	10	5000	HPの自然回復力が高まるがデュラビリティは低め
ゴシック　オーシャン	17	20	10	10	5000	MPの自然回復力が高まる。衝撃吸収性に優れている

兜リスト

名称	防御	闇	炎	氷	雷	魔力	スロット	コスト	コメント
サークレット	0	4	4	4	4	10	10	20	マジックパワーに優れる
キャップ	1	0	2	0	0	2	5	30	炎に対する護符がついている
サレット	2	0	0	0	2	2	6	50	雷に対する護符がついている
ナイツヘルム	4	2	0	0	0	2	7	80	闇に対する護符がついている
フルヘルム	5	0	0	2	0	2	8	150	氷に対する護符がついている
グレートヘルム	7	0	0	0	0	2	8	4000	高いの物理防御力を持つ
ゴシック　リリー	3	0	1	4	1	10	10	3000	INT上昇。冷気に強く、闇に弱い
ゴシック　イーグル	4	2	0	2	4	6	9	3000	DEX上昇。雷に強く、炎に弱い
ゴシック　ライオン	6	2	4	0	2	3	9	3000	STR上昇。炎に強く、冷気に弱い
ゴシック　ブル	8	4	0	0	0	1	9	3000	HP上昇。闇に強い
ゴシック　ドラゴン	5	0	2	2	2	5	9	3000	炎氷雷への耐性が高まる
ゴシック　デーモン	4	5	3	0	1	6	9	3000	ダメージを敵のHPから減算する効果あり
ゴシック　マーファ	3	3	3	3	3	5	9	3000	ダメージを軽減するが、敵のHPも回復
ゴシック　ヘブン	4	1	2	2	5	7	9	3000	HPの自然回復力上昇。雷の防御効果大
ゴシック　オーシャン	3	2	2	5	1	9	10	3000	MPの自然回復力上昇。氷の防御効果大

※兜リスト中の"闇・炎・氷・雷"の数値は、各属性への抵抗値を表しています。

盾リスト

名称	防御	対衝撃	スロット	コスト	コメント
バックラー	3	4	5	30	使いやすいが性能は低い
ラウンドシールド	4	3	6	50	バックラーの改良型
ナイツシールド	6	5	7	100	実戦向けの盾。性能のバランスに優れる
ラージシールド	8	3	8	300	防御力を重視の盾。パーリング性能が低い
カイトシールド	7	5	9	350	パーリング性能が高い
ジャイアントシールド	10	2	10	5000	防御力は高いがパーリング性能はかなり低い
ゴシック　リリー	6	6	10	4000	INTを高める特殊効果あり
ゴシック　イーグル	5	7	10	4000	DEXを高める特殊効果あり
ゴシック　ライオン	8	4	10	4000	STRを高める特殊効果あり
ゴシック　ブル	14	1	10	4000	HPを高める特殊効果あり
ゴシック　ドラゴン	9	4	10	4000	炎氷雷への耐性が高まる
ゴシック　デーモン	7	5	10	4000	ダメージを敵のHPから減算する効果あり
ゴシック　マーファ	7	4	10	4000	ダメージを軽減するが、敵のHPも回復する
ゴシック　ヘブン	10	3	10	4000	HPの自然回復力が高まる
ゴシック　オーシャン	8	5	10	4000	MPの自然回復力が高まる

ステータス補佐のデータも網羅

ここからは装飾品、魔法、古代単語と、ステータスを補佐する役割を持つデータを掲載。レベルアップ以外でキャラの成長をつかさどるデータになるので、攻撃・防御力重視型や魔法重視といった、キャラを成長させる際の方向性を決めるのに活用しよう。

装飾品リスト

	名称	最大レベル	コメント
靴系	ブーツ	+4	足音が小さくなる
靴系	スピードブーツ	+9	DEXが上昇し、足音も小さくなる。歩行速度+30
靴系	ワイルダネスブーツ	+9	STR、DEX、INTなど能力値全般が上昇。足音も小さくなる
靴系	ラバーブーツ	+4	雷属性への耐性が上昇。足音も小さくなる
靴系	サイレントブーツ	+9	足音がすごく小さくなる。DEXも少し上昇
靴系	アイアンガードブーツ	+9	防御力が増大する。足音がすごくうるさい
靴系	ヘビーサバトン	+9	防御力上昇、倒れなくなる。ドラゴンに無効果。歩行速度-10
ベルト系	プロテクションベルト	+9	防御力が増大する
ベルト系	ガーディングベルト	+9	パーリングが上昇する
ベルト系	コロサスベルト	+9	HPの上限値が増大する
ベルト系	ラビットバックル	+9	パーリングが大幅に上昇し防御力が少し低下する
ベルト系	タートルバックル	+9	防御力が大幅に上昇しパーリングが少し低下する
ベルト系	ソウルバックル	+4	敵のMPドレインを無効化し、防御力も少しだけ上がる
リング系	パワーリング	+9	STRが上昇する
リング系	スマートリング	+9	INTが上昇する
リング系	アキュレイトリング	+9	DEXが上昇する
リング系	リング オブ タフネス	+9	HPの上限が増大する
リング系	リング オブ マナ	+9	MPの上限が増大する
リング系	ナイツリング	+9	HPの上限とSTRがともに上昇する
リング系	ウィザードリング	+9	MPの上限とINTがともに上昇する
リング系	ミラクルリング	+9	STR、INT、DEXがすべて上昇する
リング系	ソードリング	+9	剣の攻撃力が増大する
リング系	ホーリーリング	+4	闇属性への抵抗力が上昇する
リング系	クリティカルリング	+9	クリティカル率が上昇する
リング系	インパクトリング	+9	剣による攻撃でインパクトが上昇する
リング系	プロテクションリング	+9	防御力が増大する
リング系	ファイアリング	+4	火属性への抵抗力が上昇する
リング系	アイスリング	+4	氷属性への抵抗力が上昇する
リング系	サンダーリング	+4	雷属性への抵抗力が上昇する
リング系	プリベントリング	+9	プリベントの能力を上昇する
リング系	ストライクリング	+9	剣による攻撃のダメージ値とインパクトが増大する
リング系	スピードリング	+6	剣の振りが速くなる
リング系	タイムリング	+3	タメうちのチャージ時間を短くする
リング系	リング オブ ストーン	+1	石化時間が短縮される
ピアス系	ピアス オブ イヤー	+3	聴力が上昇し、音の探知範囲が広がる
ピアス系	ピアス オブ エコー	—	音の発生地点を視覚化する
ピアス系	ピアス オブ トラップ	—	床のトラップが光って見える。危険なものは赤い光
ピアス系	ピアス オブ アイテム	—	床に落ちているアイテムの位置が光って見える
アミュレット系	ファインネックレス	+9	いろいろな能力が少しずつ上昇する
アミュレット系	マジックアミュレット	+9	INTが上昇する
アミュレット系	メイジアミュレット	+9	INTが大幅に上昇してSTRが少しだけ低下する
アミュレット系	ブーストアミュレット	+9	MPの上限が増大する
アミュレット系	プリベントタリスマン	+9	プリベントの能力を上昇する
アミュレット系	ダークタリスマン	+4	闇属性への抵抗力が上昇する
アミュレット系	ヘルタリスマン	+9	あらゆる属性への抵抗力が上昇する
アミュレット系	イミュンストーン	—	石化時間を大幅に短縮する
アミュレット系	ソウルタリスマン	+9	敵のMPドレインを無効化する
マント系	レビテートマント	+9	足音が小さくなり転倒することもなくなる
マント系	ソウルマント	+9	敵のMPドレインを無効化する
マント系	ファイアコート	+8	火属性への抵抗力が上昇する
マント系	アイスコート	+8	氷属性への抵抗力が上昇する
マント系	サンダーコート	+8	雷属性への抵抗力が上昇する
マント系	マジックレジストコート	+9	魔法全般への抵抗力が上昇する

魔法リスト

名称	コマンド	範囲	攻撃	MP	コメント
トルネード	BBB	20	1	10	竜巻で敵をはじき飛ばす。羽を持つ敵に効果大
ガストブレス	BBAB	120	1	20	突風で敵をはじき飛ばす。羽を持つ敵に効果大
ウィンドヴォルテクス	BBYBB	40	20	30	巨大竜巻で敵をはじき飛ばす。羽を持つ敵に効果大
ミラーボディ	AAXX	0	0	3	2体の幻を作って敵を惑わす
ゴーストボディ	AAXA	0	0	20	魂になり移動できる。攻撃されるかXボタンでもどる
インビジブル	AABAA	0	0	20	肉体が透明化される。敵に接近すると効果が消える
ストーンタワー	XXX	0	0	5	炎系の攻撃で爆発を起こす石柱を呼びだす
ストーンウォール	XXAX	0	0	15	炎系の攻撃で爆発を起こす石の壁を呼びだす
ストーンケイジ	XXYXX	0	0	25	炎の攻撃などで爆発を起こす石の檻を呼びだす
リコール	AAA	0	20	10	ゴブリン砦への入り口(ポータル)を開く
ボンファイア	YYY	5	20	20	炎の柱を呼びだす。ふれる者に連続ダメージ
ファイアウォール	YYXY	25	30	30	炎の壁を呼びだす。ふれる者に連続ダメージ
ファイアケイジ	YYBYY	0	0	10	炎の壁で周囲をかこむ。ふれる者に連続ダメージ
アニメイトデッド	AXYB	0	0	20	デーモンと巨人以外の死体が1体、味方として復活
ワンダラーデッド	XYBA	0	0	50	デーモン以外の死体が1体、味方として復活
コントロールデッド	YBAX	0	0	45	あらゆる死体が1体、味方として復活
ストーンカース	ABYX	120	0	50	石化させる弾を発射する。効果のない敵もいる
ダークスフィア	BYXA	150	0	40	闇の結界で攻撃。アンデッドとデーモンに効果小
アシッドフォグ	YXAB	∞	0	0	毒の霧ですべての敵にダメージを与える

古代単語リスト

名称	刻印限界数				進化	コスト	名称	刻印限界数				進化	コスト
	剣	鎧	盾	兜				剣	剣	盾	兜		
HPアップ+1	—	20	20	—	○	50	マジックパワー+2	—	—	—	10	○	400
HPアップ+2	—	20	20	—	○	100	マジックパワー+3	—	—	—	10	○	600
HPアップ+3	—	20	20	—	○	150	マジックパワー+4	—	—	—	10	○	800
HPアップ+4	—	20	20	—	○	200	マジックパワー+5	—	—	—	10	○	1000
HPアップ+5	—	20	20	—	○	250	マジックパワー+6	—	—	—	10	○	1200
HPアップ+6	—	20	—	—	○	300	マジックパワー+7	—	—	—	10	○	1400
HPアップ+7	—	20	—	—	○	350	マジックパワー+8	—	—	—	10	×	1600
HPアップ+8	—	20	—	—	○	400	アーマー+1	—	10	10	10	○	100
HPアップ+9	—	20	—	—	○	450	アーマー+2	—	10	10	10	○	200
HPアップ+10	—	99	—	—	×	500	アーマー+3	—	10	10	10	○	300
プリベント+1	—	24	24	—	○	1000	アーマー+4	—	10	10	—	○	400
プリベント+2	—	12	12	—	○	4000	アーマー+5	—	10	10	—	○	500
プリベント+3	—	—	8	—	×	8000	アーマー+6	—	10	—	—	○	600
リジェネスピード+1	—	12	—	—	×	200	アーマー+7	—	10	—	—	○	1400
リジェネスピード+2	—	4	—	—	×	600	アーマー+8	—	10	—	—	○	2400
リジェネスピード+3	—	2	—	—	×	1600	アーマー+9	—	10	—	—	○	3600
リジェネポイント+1	—	8	—	—	×	400	アーマー+10	—	10	—	—	×	5000
リジェネポイント+2	—	6	—	—	×	800	パーリング+1	—	—	10	—	○	50
リジェネポイント+3	—	4	—	—	×	1600	パーリング+2	—	—	10	—	○	100
リジェネポイント+4	—	2	—	—	×	3200	パーリング+3	—	—	10	—	○	150
MPアップ+1	—	—	—	8	○	100	パーリング+4	—	—	10	—	○	200
MPアップ+2	—	—	—	8	○	200	パーリング+5	—	—	10	—	○	500
MPアップ+3	—	—	—	8	○	300	パーリング+6	—	—	20	—	×	1200
MPアップ+4	—	—	—	8	○	400	デュラビリティ+1	—	10	—	—	○	100
MPアップ+5	—	—	—	8	○	500	デュラビリティ+2	—	10	—	—	○	200
MPアップ+6	—	—	—	8	×	600	デュラビリティ+3	—	10	—	—	○	300
呪文コスト-1	—	—	—	8	×	2000	デュラビリティ+4	—	10	—	—	○	400
MPチャージスピード+1	—	—	—	12	×	200	デュラビリティ+5	—	10	—	—	○	1000
MPチャージスピード+2	—	—	—	4	×	400	デュラビリティ+6	—	30	—	—	×	1800
MPチャージスピード+3	—	—	—	2	×	800	クリティカル抵抗+1	—	10	10	—	○	50
MPチャージポイント+1	—	—	—	4	×	400	クリティカル抵抗+2	—	10	10	—	○	100
MPチャージポイント+2	—	—	—	3	×	800	クリティカル抵抗+3	—	10	10	—	○	150
MPチャージポイント+3	—	—	—	2	×	1600	クリティカル抵抗+4	—	10	—	—	○	200
STRアップ+1	16	—	—	—	○	50	クリティカル抵抗+5	—	10	—	—	○	500
STRアップ+2	16	—	—	—	○	100	クリティカル抵抗+6	—	20	—	—	×	1200
STRアップ+3	16	—	—	—	○	150	レジスト ヘル+1	—	—	—	40	×	100
STRアップ+4	16	—	—	—	○	200	レジスト ファイア+1	—	—	—	40	×	100
STRアップ+5	16	—	—	—	○	250	レジスト コールド+1	—	—	—	40	×	100
STRアップ+6	16	—	—	—	×	300	レジスト サンダー+1	—	—	—	40	×	100
DEXアップ+1	—	16	—	—	○	40	大いなる再生	—	1	—	—	×	—
DEXアップ+2	—	16	—	—	○	80	マナの活性化	—	—	—	1	×	—
DEXアップ+3	—	16	—	—	○	120	神の化身	—	—	1	—	×	—
DEXアップ+4	—	16	—	—	○	160	マナよ肉となれ	1	—	—	—	×	—
DEXアップ+5	—	16	—	—	○	200	連なる言葉よ力となれ	—	1	—	—	×	—
DEXアップ+6	—	16	—	—	×	240	連なる言葉よ技となれ	—	—	1	—	×	—
INTアップ+1	—	—	—	16	○	50	連なる言葉よ知となれ	—	—	—	1	×	—
INTアップ+2	—	—	—	16	○	100	連なる言葉よ剣となれ	1	—	—	—	×	—
INTアップ+3	—	—	—	16	○	150	岩をも砕く刃	1	—	—	—	×	—
INTアップ+4	—	—	—	16	○	200	剣聖の奥義	1	—	—	—	×	—
INTアップ+5	—	—	—	16	○	250	剣よ閃光たれ	1	—	—	—	×	—
INTアップ+6	—	—	—	16	×	300	暗黒の剣	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+1	12	—	—	—	○	100	聖なる剣	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+2	12	—	—	—	○	300	炎の剣	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+3	12	—	—	—	○	600	氷の剣	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+4	12	—	—	—	○	1000	雷の剣	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+5	12	—	—	—	○	1500	ゴブリンキラー	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+6	12	—	—	—	○	2100	エルフキラー	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+7	12	—	—	—	○	2800	リザードマンキラー	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+8	12	—	—	—	○	3600	賢者の魔力	—	—	—	1	×	—
ダメージUP+9	12	—	—	—	○	4500	ファイアボルト	1	—	—	—	×	—
ダメージUP+10	12	—	—	—	×	5500	ファイアボール	1	—	—	—	×	—
クリティカル率+1	10	—	—	—	×	500	エクスプロージョン	1	—	—	—	×	—
クリティカル率+2	5	—	—	—	×	2000	ホーリーフォトン	1	—	—	—	×	—
クリティカルダメージ+1	20	—	—	—	×	800	ヴァルキリージャベリン	1	—	—	—	×	—
クリティカルダメージ+2	10	—	—	—	×	3200	セイクリッドスフィア	1	—	—	—	×	—
インパクトUP+1	10	—	—	—	×	500	ライトニングボルト	1	—	—	—	×	—
インパクトUP+2	4	—	—	—	×	2000	エレクトリックボディ	1	—	—	—	×	—
ファストアタック	30	—	—	—	×	200	ボールライトニング	1	—	—	—	×	—
ゴブリンバスター	99	—	—	—	×	10	鋼鉄の身体	—	1	—	—	×	—
ゴーレムバスター	99	—	—	—	×	200	マイリーの盾	—	—	1	—	×	—
アンデッドバスター	99	—	—	—	×	50	揺るぎなき剛性	—	1	—	—	×	—
エルフバスター	99	—	—	—	×	10	奇跡の身こなし	—	1	—	—	×	—
ドラゴンバスター	99	—	—	—	×	100	竜神のウロコ	—	—	—	1	×	—
デーモンバスター	99	—	—	—	×	200	チャ・ザのクツ底	—	1	—	—	×	—
エレメンタルバスター	99	—	—	—	×	100	音を視覚に	—	—	—	1	×	—
リザードマンバスター	99	—	—	—	×	10	キズへ追い打ち	1	—	—	—	×	—
マジシャンバスター	99	—	—	—	×	200	蛮族の生命力	—	—	—	1	×	—
ウイングバスター	99	—	—	—	×	200	痛みよマナとなれ	—	—	1	—	×	—
ホーンドバスター	99	—	—	—	×	200	ヴァンパイアの牙	1	—	—	—	×	—
スケイルバスター	99	—	—	—	×	200	血の呪い	—	—	1	—	×	—
ウェポンバスター	99	—	—	—	×	200	ミスリルへの再生	1	—	—	—	×	—
アーマーバスター	99	—	—	—	×	200	レビテーション	—	1	—	—	×	—
マジックパワー+1	—	—	—	10	○	200	魔力の暴走	—	—	—	1	×	—

記事担当からの声

ここでアイテム情報の補足。ポーチ用アイテムには"トラップアイテム"として地雷、炎壁罠、電気罠、壁囲み罠、警報機が存在する。罠は、敵が踏むとそれぞれ魔法と同じ効果を発揮する（警報罠はハンドベルと同じ）。また、装飾品のひとつとして"クローク"も存在する。ただし、装備してもステータスには何の変化もない。　（ヒゲ太）

ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～

GIANT GRAM 2000

全日本プロレスを再現したプロレスゲーム第3弾。現実ではいろいろたいへんな全日だけど、ゲームは"明るく楽しく激しく"プレイだ。

発売日	8月10日発売予定	価格	5800円
ジャンル	スポーツ	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	14ブロック使用		
発売元	セガ・エンタープライゼス http://www.sega.co.jp		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	アーケードスティック、ぶるぶるぱっく、VGAボックス		

100パーセント 7月28日現在 開発状況



数々の新要素を追加。全日のすべてがここに!!

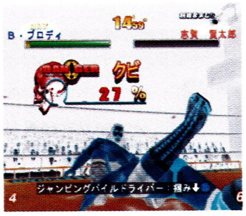
各選手のリアルなグラフィックに豊富な技、そして全日本の雰囲気を完全再現したプロレスゲームの最新作だ。前作で好評だった要素はそのままに、新しいモードやシステム、登場レスラーの増加など、前作をはるかに上回るボリュームでの登場となる。もちろん、VMを利用したアーケード版との連動も用意されている。



↑全日の雰囲気を完全再現。本作の実況は若林健治アナウンサーだ。

わかりやすい基本システム

基本的な操作方法は前作より変わっていない。とくに難しい操作は必要なく、各種ボタンと方向ボタンの簡単な組み合わせにより小技から大技まで、さまざまな技をくり出すことが可能となっている。また、前作で好評だった技の3すくみの関係も健在。このシステムにより奥が深く、より高度な技の読み合いを体験できるのだ。



←身体の各所にダメージが蓄積するケガシステム。

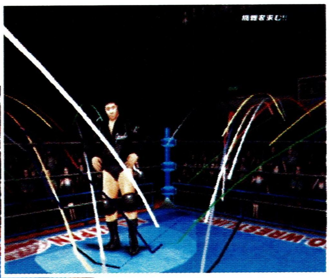
3すくみの関係

打撃技は投げ技に強く、投げ技はつかみ技に強く、つかみ技は打撃技に強い。同じタイミングで技を出した場合、強いほうの技が優先されるのだ。



↑3すくみの関係により、技の読み合いが重要になってくる。

→試合中のアクションはもちろん、各選手の入場時の演出など、細かい部分まで再現している。





←簡単な操作で技をくり出せる。これに3すくみやリバーサルなどのシステムが加わることで、全日の熱い試合を再現しているのだ。

闘気を溜めて一発逆転

闘気システムには新たにバーニング状態が追加。闘気が100パーセントの状態でL+Rトリガーでバーニング（怒り）状態になるぞ。また、この状態からL+Rトリガーで、強力なコンビネーションのバーニング技を使うことができる。



←闘気がMAXになったらバーニング状態になる。強烈な技でとどめを！

新旧そろった登場レスラー

登場レスラーは前作より大幅に追加。大森、高山のノーフィアーなど現役選手はもちろん、往年の名レスラー、すでに亡くなられているレスラーも登場する。また、条件を満たすことで出現する隠しレスラーも10名以上も存在。DC上で夢のカードを再現できるぞ。



←初期状態で31人。?マークの隠しレスラーが気になる。

完全無欠のエース ジャンボ鶴田



↑日本人最強（断言）レスラー。"ヘソ投げ"バックドロップは最高の芸術品。

超獣 ブルーザー・ブロディ



↑キングコングニードロップの威力は抜群！ 移民の歌よ、永遠に……。

鉄の爪 フリッツ・フォン・エリック



↑脅威の握力！ 必殺のアイアンクローにつかまったら逃げられない。

人間発電所 ブルーノ・サンマルチノ



↑馬場と幾多の名勝負をくり返した怪力の持ち主。豪快な力技が武器だ。

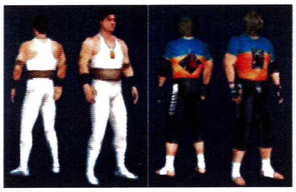
本作の特徴的な2大モードの魅力に迫る!!

アーケード版と同様の遊びかたができるアーケードモード、三冠戦やチャンピオン・カーニバルといった、さまざまな形式の対戦を楽しめるVSモードなど、プレイモードが充実していることも『ジャイアントグラム2000』の特徴だ。これらのモードの中でも、とくに育成モードと名勝負再現モードは本作の大きな特徴となっている。ここではこの2大モードの中身を詳しく紹介していこう。

王道を継承できるか!? ～育成モード～

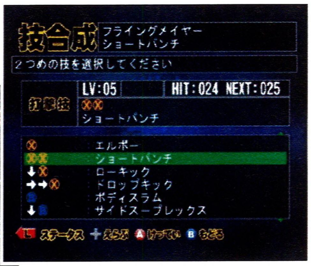
前作でも好評だったモード。オリジナルレスラーを作成して、一人前のレスラーに育てあげることが目的だ。基本的な流れは前作と同じだが、今回は技の合成という新しい要素が追加された。これは、覚えた技を組み合わせて違う技を会得するシステム。合成でしか会得できない技もあるぞ。

また、育成したレスラーはアーケード版で使えることはもちろん、前作『全日本プロレス2』で育成したレスラーも本作で使うことができるぞ。



↑育成を進めると増えていくコスチュームのバリエーションも増えた。

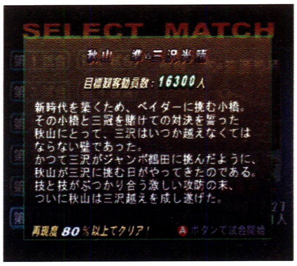




←↑先輩レスラーの胸を借り、どんどん技を盗んでいこう。あまり使わない技は合成させることで、新たな技を会得することができるのだ。

あの感動よ、もう一度…… ～名勝負再現モード～

今回、新しく追加されたモードだ。過去、全日本プロレスで実際に行われた名勝負をプレイヤー自身で再現するのが目的だ。試合中に技名が表示されるので、その技を制限時間内にヒットさせていこう。これをくり返すことで名勝負を再現していくのだ。クリア一条件は指定された技が成功すれば上昇し、再現度によって判定される。そして、試合ごとに設定されたノルマ以上の再現度を獲得すれば、その試合の実写ムービーを見ることができるぞ。



↑その試合の簡単な解説もあり。ファンにとっては懐かしい試合ばかり。



↑➡指定された技を出して名勝負を再現しよう。ファンは少し有利かもしれないぞ。



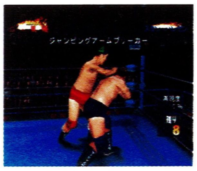
数々の名勝負を自分の手で再現!!

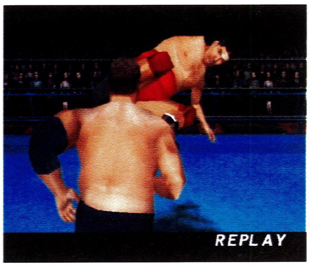
12の"名勝負"を収録

28年もの歴史を持つ全日本プロレスでは、ファンの心に残るすばらしい試合を提供し続けてきた。そんな名勝負の中から本作では12試合を厳選、名勝負再現モードとして用意している。ここでは独断で選んだ3試合を紹介する。

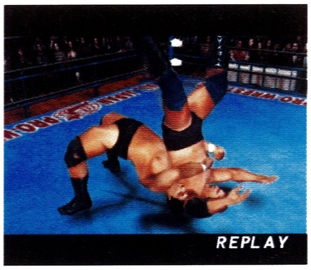
ジャイアント馬場VSスタン・ハンセン 1982.2.4 大田区体育館

主戦場を全日に移したハンセンと馬場の一騎討ち。PWFヘビー級選手権試合として行われたこの一戦は、「馬場のベルト防衛は絶望的」という周囲の予測をくつがえし、真っ向勝負の激闘の末、馬場が王座防衛に成功した。





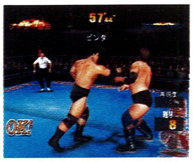
↑➡ハンセンのラリアット封じのために左腕を殺す。終盤には32文人間ロケット砲の封印も解いた。



↑➡ハンセンの暴走ファイトをうまくコントロールして、ついに三冠を統一した。

ジャンボ鶴田VSスタン・ハンセン 1989.4.18 日本武道館

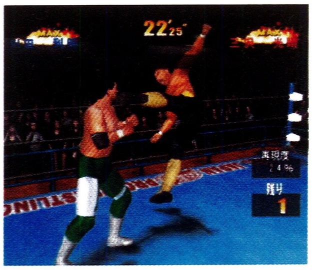
過去2回、3本のベルト（PWF、インターナショナル、UN）の統一に失敗している鶴田。人気絶頂だった鶴田にも容赦ないファンの非難が集中するなか、屈辱に耐え、背水の陣で挑んだ統一戦。この試合で鶴田は悲願の、そして史上初の三冠統一王者に君臨した。



川田利明VS三沢光晴 1999.1.22 日本武道館

三冠王者の三沢に川田が挑んだ一戦。初めてのドーム大会で負けた三沢は、その借りを返すために川田を挑戦者に指名したのだ。結果は凄まじい勝利への執念で川田が勝利を呼び込む。しかし、試合中に骨折した右腕のケガのため川田は長期欠場、三冠王座は返上となった。





←↑骨折しても試合を続け、そして勝った川田に乾杯。これからもがんばれ！

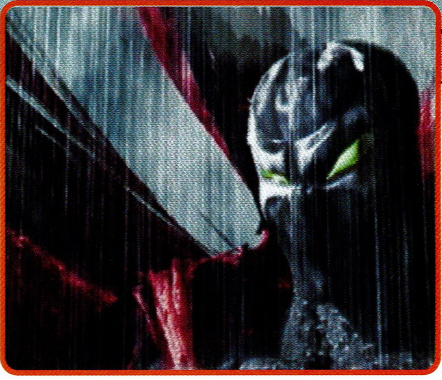
スポーン イン・ザ・デーモンズ・ハンド

SPAWN In The Demon's Hand®

基本的なゲーム内容はアーケード版とほとんどいっしょだから、いまのうちにゲームセンターで鍛えておく！　なんてのもアリだぞ！

発売日	8月10日発売予定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1～4人(ネット対戦1～8人)
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
発売元	カプコン
通信機能	対応(ホームページ、オンライン対戦)
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント

100パーセント 7月28日現在 開発状況



ひとりから8人まで！　協力&対戦で盛り上がろう！

PCゲームの世界では『DOOM』や『QUAKE』といった自分視点のアクションゲームがメジャーだけど、家庭用ゲーム機だとまだまだ少ない。基本操作を修得して、いざネット対戦にデビューしないとね。



⬆1台のDCで4人まで対戦可能。ネットにつなげれば、なんと最大8人だ！

慣れないうちは戸惑う？　『スポーン』操作基本のキ!!

基本操作に慣れないうちは難しく感じちゃうかもしれないけど、一回覚えてしまえば、全キャラに応用が利くだけに基本はしっかり押さえておこう。意外と簡単だぞ。



⬆あちこちから敵の攻撃が！　まずはひとり用モードで練習しよう。



⬆マップで敵を捕捉後、迎撃もしくは追撃がこのゲームの基本中の基本。



⬆装備中の武器によるがA+X or Rトリガーで独自の必殺技が出せる。



➡混戦でまわりの状況がわからなくなったらYボタンorLトリガーで自分視点に向き直そう。

アーケードオリジナル&DCオリジナルモードをチェック

遊べるモードは全部で3つ。アーケードとトーナメントモードでクリアーする……！

●アーケードモード

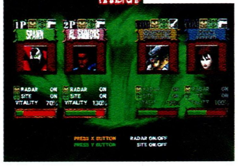
アーケードモードには、ボスアタックモード、チームバトルモード、バトルロイヤルモードと3種類のモードがある。ボスアタックはふたりまで、そのほかは最大4人でのプレイが可能。ひとりで遊ぶならボスアタックがおもしろいぞ。



⬅選べるモードは3つ。多人数でワイワイやるならチームバトルかバトルロイヤルだね。



➡ボスアタックはCOMをパートナーにできる。ひとりで遊ぶならコレ！



⬅チームバトル、バトルロイヤルではバイタリティの増減でハンディキャップ戦が可能だ。

●トーナメントモード



⬅敵を倒すと基本的に2ポイントが加算される。ポイントを稼いでクリアーを目指せ。

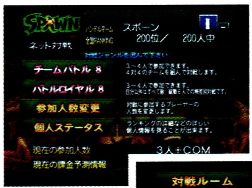


➡チームバトルでは相方であるCOMの稼いだポイントも加算される。相方選びは超重要！

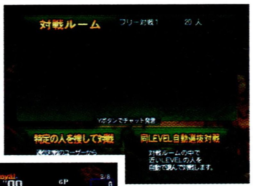
チームバトルトーナメントはチームの仲間になるCOMキャラを選び、敵チームと2対2で戦い、ステージを突破していく。基本ルールは、最初に規定ポイントが課され、そのポイントを稼げばクリアーになる(タイムアップの場合は得点の高いチームが勝ち)。まわりすべてが敵のバトルロイヤルトーナメントも用意されている。

●ネットワークモード

もはやおなじみとなったカプコンの通信対戦第4弾！　基本的な仕様はいままでのものと変わらず、通信対戦はもちろんチャットもできるぞ。『スポーン』の通信対戦のいちばんのウリは、最大8人対戦が可能なこと。4人対4人や自分以外の7人全員が敵！　なんてこともできるぞ。



⬅4人で通信対戦に参加すると8人での対戦が可能になる。もちろんひとりでも参加できるぞ。



➡いままでのカプコン通信対戦のようにチャットで盛り上がることもできる。



⬅8人同時での対戦風景がコレ。しかもバトルロイヤルだからまわりの7人全員が敵という恐怖！

個性あふれる12人のキャラクターを操り、いざネット対戦デビューだ

『スポーン』はもともとアメコミ出身、原作が好きな人は当然思い入れのあるキャラを使うだろう。でもゲームとしてやってみたいって人はどんなキャラがいるのか気になるところだよね。そこでここではデフォルトキャラ12人を徹底紹介だ。



⬆基本はデフォルト12キャラ。ダウンロードキャラ21体も使ってみたい?

Cheak 1 ひとりでやるよりチームプレイ、オススメの組み合わせはどれ?

バトルロイヤルは自分以外が全員敵ということもあってつねに緊張感があっていいんだけど、まずはチームを組んで『スポーン』の基本を覚えるのがオススメ。危機的状態になっても仲間がいれば助けてくれそうだしね。でもこのチーム編成、よく考えて組まないとちぐはぐな攻撃しかできない、なんてことになるかも?



⬅COMを仲間にすれば自分の欠点をフォローしてくれることも。

✕ パワー+パワー

パワー系どうしでチームを組むと、集中して攻撃するとき、接近攻撃でお互いの攻撃が当たりあうことも。

➡どちらも近距離の格闘戦が得意なキャラだけに……。





⬅「それは俺だっつーの」。相打ちでも体力は減るぞ!

○ パワー+射撃

パワー系を援護するように射撃系が遠い間合いから援護射撃が基本。とくに初心者には射撃系がオススメ。

➡パワー系はそのパワーを活かして接近攻撃。暴れろ!





⬅射撃系は敵が仲間に近寄らないようにフォローしよう。

Cheak 2 キャラクターの特性を理解して戦いを優勢に進めよう!

このゲーム、飛び道具が拾えたりするので一概にはいえないのだが、基本は射撃、バランス、パワーの3タイプに分けられる。初心者には射撃系がオススメ。まずはこのタイプのキャラからプレイしてみてはいかがかな?

遠距離攻撃が得意なキャラ

最初から強力な銃を複数装備しているタイプ。遠い間合いからの射撃をメインに戦っていこう。高低のあるマップでは高所からの射撃という『スポーン』でもっとも重要な戦術が有効だ。



⬅方向ボタンをニュートラルにすると敵にロックオンされなくなるぞ。



➡2丁拳銃は攻撃力が低いが、速射性能が高いので十分フォローできる。



⬅ガトリング銃、バズーカと初期装備から高火力。手榴弾のおまけつき!

バランスのとれたキャラ



スポーン
⬅ジャンプからのチェーン攻撃で敵を固めておいて近距離から攻撃だ。



カリオストロ
➡遠距離ではライトニングボルト、近距離はファイヤーウォールで敵を撃破!



ティファニー
⬅空中ダッシュで相手の後ろに回り込んで強力な2種類のブレードで攻撃だ。



グレース
➡2段ジャンプと空中でのホバリングで敵の背後に舞い降りて接近戦に持ち込め。

遠距離からの射撃、近距離での格闘と、どちらもそつなくこなすのがバランスタイプ。スポーンは主役キャラだけあってマシンガンを初期装備、チェーン攻撃で相手を固まらせてからの接近攻撃も使える。カリオストロは移動スピードこそ遅いものの遠近で実用的な装備を持っているのが心強い。ティファニーは空中ダッシュ、グレースは空中でのホバリングで相手の裏を取る戦いかたが可能。複数所持するブレード、ランスは接近攻撃で有効な武器となってくれる。

パワー重視、近距離戦が得意なキャラ

圧倒的なパワーで近距離での格闘戦を得意とするタイプ。どのキャラも遠距離への攻撃手段を持ってはいるが、使用できる弾数に制限があったり、使うと自分の体力が一定量消費されるといった欠点、リスクを持っている。基本的に相手に近づかないと有効なダメージを与えられないので、どちらかというと熟練者向けといえる。



⬅体力が減るとクレイジーパワーが発動する。驚異的な破壊力が魅力だ。



➡2種類のクロー攻撃が激強! 遠距離戦はズームパンチが強力!



⬅ダブルセイバー、フレイムソードと2種類の接近戦用の武器を装備している。



➡ソードアームが当たると敵が凍る。スピアアームは体力を吸収。



⬅バイオレーターに変身可能。が、変身中は体力が時間で減るので注意が必要。

ドグウ戦紀－覇王－



斬新なシステムを数多く採用している本作。従来のウォーシミュレーションだと思っていると、あっという間に全滅してしまうぞ。

発売日	8月10日発売予定	価格	5800円
ジャンル	シミュレーション	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1~2人		
ビジュアルメモリ	19ブロック以上使用		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア http://www.vis.co.jp		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	なし		

100パーセント 7月28日現在 開発状況

自然界の力を味方に戦うウォーシミュレーション

美樹本晴彦氏や板野一郎氏など、アニメ界の第一線で活躍している豪華なスタッフが集結して制作されたウォーシミュレーション。ドグウと呼ばれるユニットを駆使して強大なニビル軍と戦っていこう。大自然に存在するエレメンタルとの相性や気象状況など、絶えず変化する自然環境にも注意しながら進めていくことが必要となる。



↑突然現れたニビル軍からラ・ムーを取り戻すためにムンム王女は戦う。



↑戦闘ではエレメンタルという自然の力を利用して戦っていくのだ。

基本的なゲームの流れ

ゲームは大きく分けてアドベンチャーモードとバトルモードで構成されている。基本的にはこのふたつのモードをくり返しながら物語を進めていくのだ。それぞれの内容は以下のとおり。

アドベンチャーモード

各地を移動しながら探索をくり返したり、エレメントストーンの採掘やドグウの強化をしていくモード。ストーリー進行もこのモードが中心となる。



↑戦闘の準備だけでなく、さまざまなイベントも用意されている。

バトルモード

敵との戦闘を行うモード。移動したポイントで敵と遭遇した場合にバトルモードに突入する。世界中に存在するニビル軍を的確な指揮で倒していこう。



↑ドグウと呼ばれるユニットを操り、ニビル軍の侵攻を食い止めろ。

自軍の軍力を鍛えていこう

アドベンチャーモードではストーリー進行のほか、ドグウの強化やエレメントストーンの採掘、さらに情報収集やアイテムの取得など、自軍の戦力を整えていくことが重要だ。物語が進むにつれて強力になっていく敵に対抗するため、自軍の戦力増強は必要不可欠なのだ。以下にアドベンチャーモードでの基本的な行動を解説する。

移　動

広大なワールドマップ上には街や神殿など、移動できるポイントが表示されており、行きたいポイントにカーソルを合わせて決定すれば移動完了となる。緑のポイントがムー軍、赤が敵の拠点で、黄色が中立地帯となっている。



↑行きたいポイントを指定するだけで移動することができる。

採　掘

現在いる土地からドグウの強化に必要となるエレメントストーンを採掘するコマンド。マップ上の好きなポイントを指定して採掘しよう。合わせたカーソルの色が白色に近いほど、高ランクのエレメントストーンが採掘できるぞ。



↑ひとつのポイントからは1個のエレメントストーンを入手できる。

探　索

探索ではその名のとおり、いまいる土地を調べるコマンドだ。探索を行うと、その街や神殿に住む人人から貴重な情報を入手することができるぞ。探索をすることによって物語が進行し、さまざまなイベントも発生する。



↑そこに住む住民から話を聞いたり各種の情報を得ることができる。

城　内

城内コマンドは用途によって"神官の間"と"女王の間"に分類される。神官の間ではゲーム中の用語などを解説してくれる。女王の間ではドグウにエレメントストーンを融合させ、ドグウの強化をすることができる。



↑用語解説や戦術指南、ドグウの強化など、やるべきことは多い。

頭を柔らかくして独特な戦闘システムを理解しよう

移動したポイントに敵が存在している場合、すぐにバトルモードに移行する。バトルは敵味方交互に進めていくターン制で、設定された制限時間内に勝利条件を満たせば勝利となるぞ。単にユニットの優劣だけでなく、マップの状況も把握しながら戦っていこう。ここでは基本的な戦闘の流れと、独特な戦闘システムを解説する。



⬆ほかのゲームにはない、独特なシステムが数多く採用されているぞ。

フィールドに合わせてドグウを召喚

戦闘はドグウの召喚から始まる。ドグウには火、水、風、土の属性がある。また、マップには各種のエレメントが存在しており、ドグウの戦闘能力に影響を与える。たとえば風のエレメントが多いマップでは、風のドグウが最大限に力を発揮するぞ。このように、マップの状態に合わせたドグウを召喚する必要があるのだ。



⬆そのマップでもっとも力を発揮できるドグウを召喚する必要がある。



⬆ドグウを配置する場所と敵の位置関係にも注意して召喚しよう。

ドグウの能力を最大限に引き出せ

準備が整ったら戦闘開始だ。戦闘の基本はドグウを相性のいい地形に配置して戦うこと。つまり、ドグウと同じ属性のエレメントが多い地形に配置すれば、有利に戦えるのだ。有利な地形がない場合でも、特殊攻撃などを駆使して地形をドグウに合わせることも可能だ。環境を最大限に利用して戦う、これが本作のだいご味なのである。



⬆勝敗は確率により決定。その確率はマッチゲージで確認できる。

マッチゲージ



戦闘時に表示されるゲージ。戦った場合の勝率とクリティカル率が表示される。

⬇戦闘が始まると攻撃方法によって迫力ある戦闘シーンが展開。





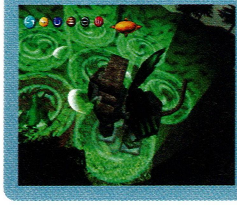
⬆勝敗は一撃で決まる。負けは即消滅なので勝てる確率を高くして戦いに挑め。

4つの攻撃方法を駆使せよ

ドグウに用意されている攻撃方法は以下の4種類。それぞれ一長一短があるので、戦況に応じて使い分ける必要がある。

直接攻撃

敵ユニットに隣接して行う攻撃。勝敗は双方の戦闘力から算出される確率で決まる。負けた場合は強いドグウでも、一撃で破壊されてしまうぞ。



⬅ほぼすべてのユニットが使える基本的な攻撃。

間接攻撃

離れている敵に対して行う攻撃方法。有効範囲や射程、精度などが異なる3種類の攻撃方法がある。すべてのドグウが使えるわけではない。



⬅後方から前線のユニットに対して援護しよう。

特殊攻撃

マップの自然環境に対して影響を及ぼしたり、毒など敵ユニットのステータス異常を引き起こす攻撃。天候や地形を変化させるなど、マップを有利な環境に作り変えられる。



⬅不利な状況でも有利にすることができる。

支援攻撃

直接攻撃を行うユニットを支援する攻撃。自分の戦闘力の3分の1を、直接攻撃を行うユニットに与えて支援することが可能だ。1体の敵ユニットに対して2体まで支援することができる。戦闘力の差が大きい敵と戦う場合に威力を発揮する。



⬆勝率を上げるのに有効な支援攻撃。互角以上に確率を上げられる。

支援なし

➡⬇1対1の場合。赤いゲージが多く負ける確率が高い





支援あり

➡⬇3対1の場合。こんなに勝率を上げることができる



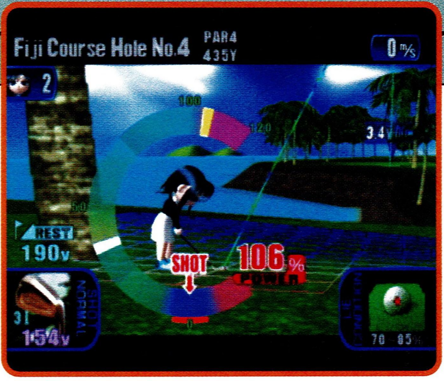


ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編

ドリームキャスト唯一のゴルフゲームシリーズ『ゴルフしようよ』の最新バージョンだ。奇想天外で多彩なコースが楽しめるぞ。

発売日	8月3日発売予定	価格	1980円
ジャンル	スポーツ	ドリームポイント	60ポイント
プレイ人数	1～4人		
ビジュアルメモリ	12ブロック使用		
発売元	ソフトマックス http://www.shiyouyo.dricas.ne.jp/		
通信機能	対応		
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、ドリームキャストキーボード		

100パーセント 7月28日現在 開発状況



全90ホールが遊べるお買い得ゴルフゲーム登場

人気シリーズ『ゴルフしようよ』の最新バージョン。砂漠に覆われたコースなど、現実には存在しそうにない特徴あるコースでゴルフが楽しめるぞ。『コースデータ集』というタイトルを見ると、『ゴルフしようよ』本編が必要と思う人もいるかもしれないけど、本作だけでプレイ可能なので心配無用。ゲームモードはホールごとのポイントを競うポイントツアー、18ホールの結果を競うストロークプレイ、ホールごとの勝ち負けで競うマッチプレイの3つ。4人同時プレイ可能で、実際のゴルフ用ボールやクラブのデータを採用した本格派の作りも前作どおりだ。これで1980円の低価格なので、かなりお買い得なソフトといえるぞ。



⬅登場するボールとクラブはすべてキャスコの製品だ。

前作があればキャラクターは16人!!

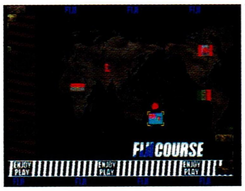
前作『ゴルフしようよ』か『攻略パック』のゲームディスクがあれば16人のキャラが使用できるぞ。ディスクがなくても、上記ゲームで公式ホームページからダウンロードしたキャラかワールドツアーで獲得したキャラのデータでも可能なので、持っている人は試してみよう。



⬆キャラクターによって能力も違うので、攻略法も微妙に変わってくるのだ。

大自然がライバル!!
ひと筋縄ではいかない5コース

舞台となるのはカナダやエジプトなど世界5ヵ国。カナダなら森林に覆われたコース、エジプトなら一面砂漠など、国の特徴を活かしたコースが用意されている。各国1コースで計90ホールプレイ可能だ。はたしてキミは全ホールをクリアーすることができるかな？



➡どのゲームモードでも、5つの中から好きな国を選んでプレイできるのだ。

FIJI COURSE

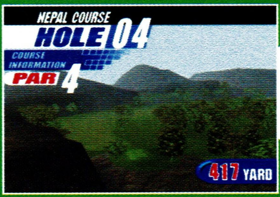
南海の楽園、フィジーに作られたコース。湾岸沿いに造られていて、美しい海や砂浜を見ながらリゾート気分でプレイできる。オーソドックスなレイアウトで初心者向き。



海岸沿いのリゾートコース

NEPAL COURSE

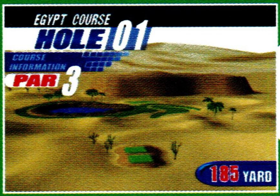
アジアのネパールコース。高低差の激しい山々のあいだに造られていて、崖も多い。距離感に注意しないと、崖に落ちてOBになるなんてことに。スリル満点のコースだ。



山と崖ばかりの危険なコース

EGYPT COURSE

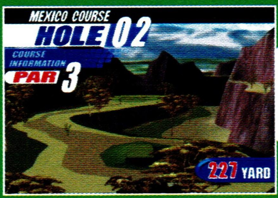
エジプトといえば砂漠ということで、ここのコースのほとんどがバンカーに覆われているというデンジャラスな場所。わずかに点在するフェアウェイにキープせよ。



砂漠だらけのバンカーコース

MEXICO COURSE

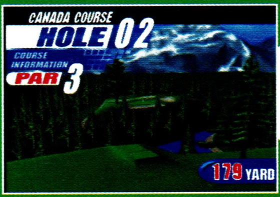
南米のメキシコのコース。山岳に造られたここのコースは高低差が激しくフェアウェイも少ない。エジプトコース同様、フェアウェイキープが基本戦術だ。



高低差が激しい山岳コース

CANADA COURSE

北米のカナダコース。多くの木に覆われた森林地帯の中に造られている。その美しさとは対照的に、池や小川が多く存在するため一打一打が大切な高難易度コースだ。



森林に覆われた高難易度コース

ハローキティのワクワククッキーズ



女の子に人気のキティちゃんが活躍するパズルゲームの登場。ルールも簡単で値段も安いので、女性や子供でも気軽に楽しめるぞ。

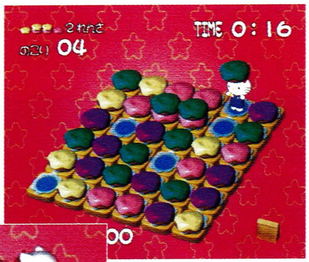
発売日	8月10日発売予定
ジャンル	パズル
プレイ人数	1〜4人
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
発売元	セガ・エンタープライゼス http://www.sega.co.jp
通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス
価格	2800円
ドリームポイント	120ポイント

100パーセント 7月28日現在 開発状況

ハローキティシリーズ最新作はクッキーパズル

『ハローキティの音なるメール』、『ハローキティのマジカルブロック』につぐ、『キティ』シリーズ最新作はクッキーを使ったパズルだ。同じ色のクッキーを縦か横に3個以上並べて消していこう。連鎖やビッグクッキーを消せば高得点をゲットできるぞ。ゲーム盤全部にクッキーが3段積み上がるとゲームオーバーだ。ゲーム中のキティちゃんのムービーもカワイイよ。

同じ色のクッキーを3個以上並べよう



➡どんどん焼き上がってくるクッキーを集めて袋の中に入れていこう。



⬅コゲクッキーは上でクッキーを消せばふつうのクッキーに変化するぞ。



⬅同じ色のクッキーを3個重ねるとビッグクッキーになる。これを消せば高得点をゲットだよ。

かわいいムービーもお見逃しなく









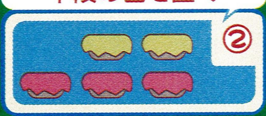
ワンポイントアドバイス 連鎖の作りかた

連鎖作りのワンポイントアドバイスを紹介しよう。このゲームでは、重なったクッキーの場合は上のクッキーの色が並ぶと消えるようになっている。そのため、連鎖を作るなら右のようにまず2段重ねて、その後に下の段の色を置いてから上の段の色を置こう。3連鎖もこの応用でオーケーだ。連鎖をくり返して、高得点を狙っちゃおうぜ。

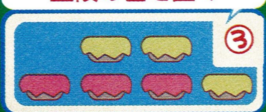
2段クッキーを2個作る



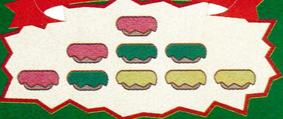
下段の色を置く



上段の色を置く



3連鎖の例





⬆連鎖を作るときは、横に並べれば見やすくて成功しやすいぞ。

ストーリーモード

"ビッグクッキーを5個集める"、"2連鎖以上を5回つくる"など、ステージごとに決められたノルマをクリアーしていくモード。ステージのあいだにはキティちゃんたちのムービーが流れるのだ。



⬅クリアーしたステージは何度でもプレイ可能だ。

ステージ1	ビッグクッキーを5コあつめて
ステージ2	2連鎖以上を5回つくってね
ステージ3	ビッグクッキーを10コあつめて
ステージ4	3連鎖以上を3回つくってね
ステージ5	コゲクッキーを全部けしてね
ステージ6	すべてのクッキーをけしてね

とことんモード

クリアー条件もなく制限時間もない。ただひたすらクッキーを消していくのがこの"とことんモード"だ。連鎖やビッグクッキーを活用して、ハイスコアを狙うモードといえる。プレイの邪魔になるコゲクッキーもいっぱい出てくるのでうかうかしていられないのだ。高得点目指してやり込もう。



プリズマティカリゼーション

Prismaticallization

選択肢のないアドベンチャーゲームが登場。夏の日にくり広げられるパラレルワールド的なストーリーが楽しめるソフトなのだ。

発売日	8月24日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	13ブロック使用
発売元	アークシステムワークス http://www.arcsy.co.jp/
通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント

100パーセント 7月28日現在 開発状況



くり返される避暑地での夏の1日の真相とは

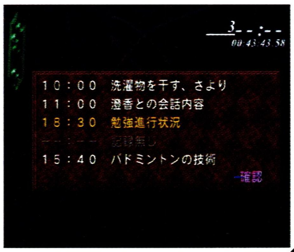


⬅進めかた次第で特別なイベントが見られるのだ。

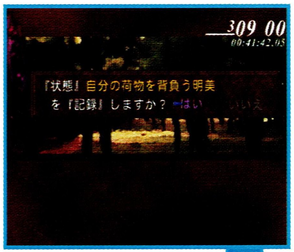
夏の避暑地を舞台に、5人の少女とのふれあいを描いたアドベンチャーゲーム。主人公は受験勉強の名目で避暑地を訪れた高校生。彼が不思議なオブジェを拾ったことで、プレイヤーは同じ日をくり返し体験することになる。オブジェクトに状態を記憶することで微妙に異なってくる毎日から物語の核心を見つけだし、無事に明日を迎えるのがこのゲームの目的だ。ストーリーの進めかた次第で、女の子ごとに用意された5種類のエンディングが見られるぞ。

状態の"記録"で変わるストーリー

このゲームの特徴は選択肢がないこと。1回目はただストーリーを見るだけで終わるが、2回目からは謎のオブジェクトにゲーム中のある状態を記録できるようになる。記録できる場面があるとゲーム中に記録するかどうか聞いてくるので、これを記録し、つぎのプレイ時に解放することでストーリーが変化してくる。記録は5個までなので、取捨選択が必要だぞ。



⬆記憶している状態は、ゲーム中いつでも確認可能だ。



⬆記憶できる状態があると記憶するかどうかを聞かれる。記憶すると……。



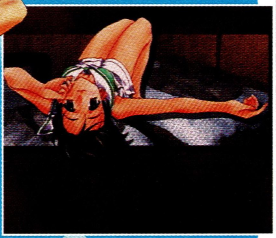
⬆次回のプレイ時に自動的に解放され以前とは微妙に違う場面が始まる。

沢村 雪乃




澄香の友人で同じく女子高生。外で遊ぶよりは本を読むほうが好きな大人しい少女。義理の兄に傾倒ぎみ。

柊 明美

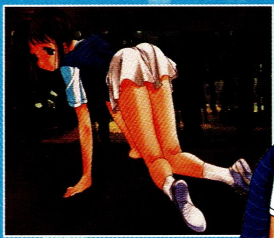
主人公の幼なじみで、17歳の高校3年生。活発な性格で、勉強と称して主人公を避暑地に誘うが……。

木ノ下 さより



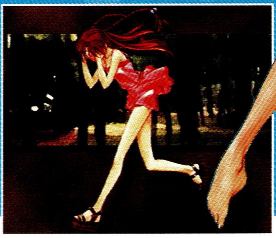

23歳でおっとりしたお姉さんタイプ。主人公や明美とは顔見知りで、ペンションの手伝いをしている。

琴原 みゆ

さよりの従姉妹の小学6年生。無口で感情を表に出すことがない。不可解な行動が目立つが……。

鳴川 澄香

15歳の女子高生。物怖じしない性格で天真爛漫。積極的に他人と付き合おうとするあまり、不用意な失言も。

ルーンキャスター

RUNECASTER

中世ヨーロッパ風の世界で、剣と召喚魔法を駆使して戦うシミュレーション。召喚魔法の創造にハマってしまうのだ。

発売日	8月24日発売予定	価格	5800円
ジャンル	シミュレーション	ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	2人		
ビジュアルメモリ	134ブロック使用		
発売元	ビジョン		
	http://www.kk-vision.co.jp/		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく		

100パーセント 7月28日現在 開発状況



剣と魔法を操り、戦いの地に赴け

中世ヨーロッパ風な世界を舞台に物語が進んでいく『ルーンキャスター』。アクション性の高いリアルタイムバトルと、主人公をサポートしてくれる召喚魔法の創造にはハマってしまうぞ。

また、物語が進むに連れて明かされていく真実も見もの。剣と魔法に彩られた、ファンタスティックな世界を心ゆくまで堪能しよう。

中世風の世界が舞台だ





⬆➡任務に就くジェレミーの前に謎の少年が現れ、不思議な言葉を……。

STORY

クレイファストとルテジアのあいだで紛争が勃発し、200年間続いた友好関係に終止符が打たれた。クレイファストの兵士ジェレミーは、占領された母国を取り戻すために召喚術士としての修行を積むうち、紛争の裏にある陰謀に気づくのだが……。

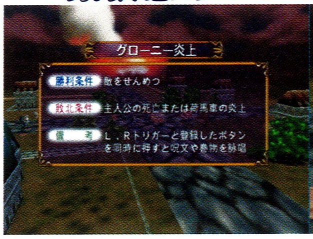
戦闘は"リアルタイムタクティクス"!

ストーリーとストーリーのあいだには、主人公が敵と戦う戦闘がある。戦闘はクリアー条件が提示されるミッション形式で、リアルタイム性を持っている。呪文を唱えたり、行動を考えたりしているあいだにも時間は進んでいく。戦況を見極めて瞬時に行動を考え、決断する必要があるのだ。



⬆コマンドを配置する。これをしないと、戦闘中に何もできなくなるのだ。

緊張感あふれる戦闘が展開する





⬆戦闘に突入したときには、クリアー条件が表示される。自分や敵、モンスターたちが動き回り、技を出して戦うシーンは、かなりの迫力を感じてしまう。

巻物を詠唱し、モンスターを召喚せよ

戦闘で役に立つのは、呪文や巻物から召喚される特殊な力を発揮するモンスターだ。この力を使うには、"マナ"と呼ばれる精神力のようなパワーが必要。さらに、"詠唱力"を鍛えなければ召喚に時間がかかり、複雑な呪文を使えなくなってしまう。これらは戦闘で経験値を得ることで鍛えられていく。また、呪文はみずから創造することが可能。構造を理解し、心強い味方になってもらおう。

"マナ"と"詠唱力"とは？





⬆強いモンスターほど呪文が複雑で詠唱時間が長くなり、マナも大量に消費する。マナさえ足りていれば、モンスターを何体でも召喚することができるのだ。



モンスターを召喚!!

さまざまな特殊能力を持つモンスターは、強力な助っ人となる。敵を認識すれば、あとは勝手に行動して敵を倒してくれるのだ。

呪文を創造!!

呪文書にルーンストーンという魔石を加えれば、自分の好きなようにモンスターの行動を設定することができる。仕組はカンタンなので、すぐにできるぞ。



連載第6回

ヒーロー解析報告書 for 特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝

秘密結社"戦闘員ズ"が知られざるヒーロー像を暴く!!

発売日	発売中	通信機能	非対応
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	16ブロック使用		
発売元	バンプレスト		
開発元	バンプレスト		

100パーセント 7月28日現在 開発状況

http://www.hotline-web.com

いよいよソフト発売！ 隠しシナリオを早くも公開

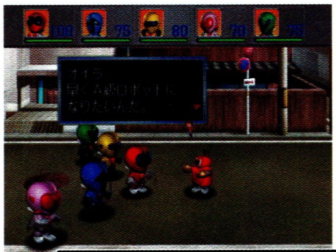
閣下！ 我々が打倒ヒーローのためヤツらの近況を暴いているうちに、『スーパーヒーロー烈伝』がとうとう発売です！ この記念すべき日に、前号で処分されたゾルダーに代わり、再びショッカー戦闘員が返り咲き！ 今回は我々が突き止めた"隠しシナリオ"の存在を暴きます！ 特殊な条件でのみ登場する隠しシナリオは、以下の3本のほかにもまだまだある模様。なかにはアッと驚くキャラが主役を務めるシナリオも……。イ――――ッ！

がんばれ！ ロボコン



シナリオ「愉快な仲間」

奇妙なロボットが街をウロついている、という通報で駆けつけたヒーローたちの前に出現。シナリオクリアー後、仲間になる。



➡奮闘むなしく失敗ばかりのドジロボット。役に立つの？



➡ロボコンの必殺技。脚が車輪になり、敵に体当たり！ 強烈……か？

美少女仮面ポワトリン

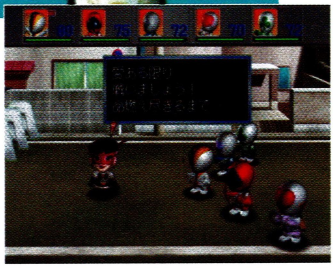


シナリオ「愛ある限り戦いましょう」

"神様"（！）の命令により、宇宙の平和とご町内の安全（!?）を守るために孤軍奮闘するヒロイン。こちらもクリアー後、仲間に。



➡"ベルサーベル"を伸ばし、先端の部分からビームを発射する必殺技。

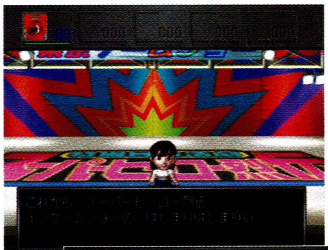


➡ファンにはおなじみの決めゼリフの数々がよみがえる！

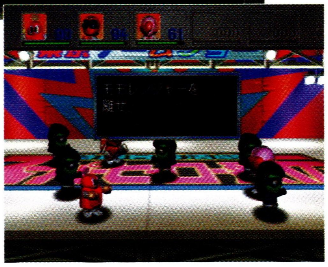


シナリオ「東京ゲームショー」

これは特定のキャラにスポットを当てた内容ではないが、ロボコン、旧1号、V3、アカレンジャー、モモレンジャーの5人が固定で登場。シナリオ出現の条件はかなりイジワル。



➡東京ゲームショーのステージにてヒーローショー開幕？



➡お約束、戦闘員たちに誘拐されるモモ。救出できるか？

戦闘のコツをちょっとだけ伝授

閣下！ 発売されたソフトをもとに、ヒーローたちがいかに効率よく戦闘に勝利しているかを研究してみました！

まず我々戦闘員の群れを一掃する連続攻撃。我々の研究ではパンチ、パンチ、キック（A、A、Bボタン）が強力です。縦1列に並んだ戦闘員たちがすべて吹っ飛んでしまうサマは涙モノであります！

また、各シナリオのボスである怪人は、一定のダメージを受けると発光。これは必殺技発動の前触れとなります！ イ――――ッ！

連続攻撃でザコを一掃



➡怪人に対しても有効。これぞPPKコンボ！

ボスが光ったらワキへ



➡必殺技は前方への発動が多いので怪人のワキへ。

We are DC SUPPORTERS

CONTENTS

96 ------ DCサポーターズLAND
98 ------ ドリサポ
104 ------ 高橋ピョン太のDC交流会
------ いつでも夢芝居／漫画レスキュー
105 ------ 温泉のこと
------ Les infos choudes du DC
—フランス発ドリームキャスト事情—
106 ------ 酒と涙と男とドリキャスと
セーラー服と（以下略）

ドリームキャストが好きで好きでたまらない、セガの伝導師ともいうべきユーザーたちが結集したのが"DCサポーターズ"。所定の申込み用紙に必要事項を記入して、200円分の切手を編集部まで送付してくれれば、メンバーズカードが送られます。入会特典も盛りだくさん。専用ホームページへの入場、有名クリエーターを招いたトークLive！へのご招待など、お楽しみがいっぱいだ。

ステキな特典盛りだくさん！ DCサポーターズに入会しよう！

特典その1 憧れのゲームクリエーターと話せるトークLive！を毎月開催

ほぼ毎月1度のペースで開催されているのが、ゲームクリエーターの皆さんを招いての "トークLive!"。東京を中心に、札幌や大阪、名古屋など全国で開催し、多くのDCサポーターズメンバーとともに楽しいひとときを過ごしているぞ。開催予定は96ページに掲載。今後も月に1度開催していくので、近くで開催されるときには積極的に参加してね。なんと、このライブは、サポーターズメンバーじゃなくても参加は可能。みんな、どしどし遊びに来てちょーだいね。

特典その2 メンバー専用のホームページへの入場

ファミ通DC専用のホームページは、さまざまに展開していく。サポーターズメンバー専用のページでは、Net・teNなどのオリジナル企画を開設。メンバーどうしの活発な意見交換など、お楽しみがいっぱい。どんどんアクセス、プリーズ!!

特典その3 毎週金曜日にメールマガジン発送

金曜日には、メールマガジン週刊ファミ通DCとして、ドリームキャスト関連の最新情報などを発信中だ。ここでは、わくわくの新企画も発信していくのでお楽しみにね。でも、メンバーしか読めないので気をつけてね。

特典その4 ジョイポリスセット券割引サービス

全国7店舗のセガのアミューズメント施設ジョイポリスで、オレンジのまぶしいメンバーズカードを提出するだけでアトラクションのセット券を割引料金で購入できるのだ。こいつは便利!! ぜひ遊びに行こう！

特典その5 さらに広がる特典いっぱいのメンバーズカードを発行

このDCメンバーズカードが欲しい、どうしても手に入れたい。そのためにはどうすればいいか。さあ、それではお教えしましょう。まず、80円切手を貼った封筒と200円切手を用意。そして本誌110ページを開いて、次ページにある申込み用紙に必要事項を記入しよう。そこで用意した封筒に、200円切手と記入した申込み用紙を同封してポストへ投函しよう。ソニックがデザインされたオレンジ色のイカしたメンバーズカードがキミの手元に届くよ。この機会を逃すな!!

入会申込みは110ページを見てね！

DCサポーターズLAND

7月19日、『プロ野球チームであそぼうネット！』の編集部対抗ネット大会が開催された。相手は、週刊ファミ通、ドリームキャストマガジン、電撃ドリームキャストだ。編集部でいちばん上手いと評されるこだまっちが出場。この大会の模様は次号にて。お楽しみに。

列島縦断トークLive! 今度はいよいよ大阪へ

ソニックチームの中氏、カプコンの船水氏を招いてのトークLive！in 札幌は、おかげさまで大成功。現在のネット関連事情や開発中の最新ソフトの情報も飛び出す、貴重なイベントでした（詳細記事は142ページ）。続いてのトークLive!は、9月2日、浪花の街大阪にて開催。そして、9月末は横浜、10月は神戸へ向かう予定。サポーターではなくても入場可能なので気軽に参加してくださいね。

9月2日(土) 開催予定





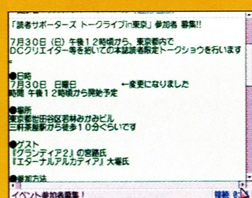
⬆➡ドリームキャスト関連のクリエーターだけが登場するわけじゃない。みんなの熱い希望があれば、どんな方でも来ていただくぞ。

7月30日(日)開催 トークLive! in 東京

東京で行うトークLive！は、我が編集部があるビル、世田谷区若林で開催。ゲストは『エターナルアルカディア』の大場氏、『グランディアⅡ』の宮路氏。試遊台もあるので、遊びに来てね。

イベント情報をいち早く知りたい人は

トークLive！の情報を誰よりも早く知りたい人は、ファミ通DC専用ホームページへアクセス。トップページのコンテンツでイベント情報のページを設けている。トークLive！の詳細が決まり次第、すぐに掲載。次回予定もわかるよ。



I♡DCドリーダブルアップキャンペーン実施中

読者からのゲーム批評を掲載している本誌人気連載『I♡DC』。現在、初投稿者の掲載に限り、通常獲得できる2倍の1000ドリーをゲットできる。このキャンペーンは9月28日発売の10月13日号掲載分までオーケー。力作待ってるぜ。

1000ドリー あげちゃうのだ!!



担当：岩窟おほむら

掲載のポイント

1. 初めての投稿者であること
2. 初めての投稿者であること
3. ちゃんと遊んでいること
4. ウソがないこと
5. 文章は300～400字程度
6. 文字は読みやすいこと
7. キャンペーン中であること

こんなゲーム待ってます

グランディアⅡ
バーチャアスリート2K
ダビつく～ダービー馬をつくろう！～
プロ野球チームであそぼうネット！
ミスタードリラー
センチメンタルグラフティ2



キャンペーン期間は **10月13日号掲載分まで**

http://www.f-dc.com

Net・teNは好評稼動中

読者みんなの投票でゲームのランキングを決定する専用ホームページの人気コンテンツ"Net・teN"。自分が買ったゲームにチェックして自分独自のデータベースを作ることが可能なのだ。ランキングや投稿はすぐに反映されるので、一から始めてもすぐに作れるよ。



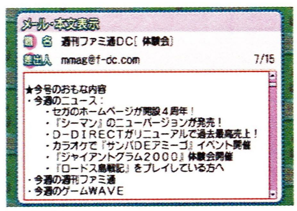
	現在所有中	プレイ経験有	購入希望有	ソフト名	発売日
1	☐	☒	☐	ソウルキャリバー	1999年8月5日
2	☒	☒	☐	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	1999年12月9日
3	☒	☒	☐	SONIC ADVENTURE	1998年12月23日
4	☐	☒	☐	セガラリー2	1999年1月28日
5	☒	☐	☐	バーチャファイター3tb	1998年11月27日
6	☒	☐	☐	THE TYPING OF THE DEAD	2000年3月30日
7	☒	☒	☐	Jリーグ プロサッカークラブを つくろう！	1999年9月30日

⬆ドリームキャストの名作ゲームは、永遠に不滅です。

mmag@f-dc.com

週刊ファミ通DCは、金曜日配信

ドリームキャスト関連の情報をお届けするメールマガジン"週刊ファミ通DC"。このメルマガは。サポーターズ専用。見たい、欲しいという購読希望者は、上記のアドレスに、会員番号、氏名、"メルマガ希望"と明記して送ってね。



⬆迷わず頼め。頼めばわかるさ！　DC最新情報満載ダーッ!!

談話室から 300ドリー進呈

ドリームキャスト版『ヴァンパイア』は、買い？

リニューアルしたD-DIRECTが好調で、ひと安心。ところで、いま迷っています。『ハンター』、『セイヴァー』いずれもサターン版で持っているので。しかし、ヴァンパイア専用機だったサターンが故障したいま、集大成(完全版!?)のドリームキャスト版を買うべきかどうか、迷ってます。『セイヴァー』よりも『ハンター』が好きな『ヴァンパイア』ファン(システム変更にはひっくり返ったよ)。

Hellion[DC00012296]

私はもう予約しました単純に1本ですべてができるのと、『セイヴァー』、『ハンター』の対決がうれしいからです。システム変更は私もビックリしましたが、正直バージョンの違いによる、対決がしたかった。あと、セガにもダイレクトにもそして今回のカプコンにも、がんばってほしいのと、応援の意味も込めて。

羅王倶楽部[DC00011668]

話のネタ

D-DIRECT専売新作ソフト。カプコンの名作格闘ゲーム『ヴァンパイア』キャラがすべて登場。『ヴァンパイア』、『ハンター』、『セイヴァー』いずれかのシステムでもプレイできる。



いや〜いいですな『Dream passport for PC』

早速ダウンロードしましたよ、『Dream passport for PC』。とりあえず、確認できるだけでもPHSと携帯でアクセスが可能です。PHSはH"の64Kはオーケーだし、いまはIDOのPacketOne64でつないでいます。しかし、『Dream pass port for PC』のブラウザはなぜか改行ができません。まぁ、ch@b talkの場合改行はいりませんが。とはいえ、書き込みはPCのブラウザでやればいいので問題なしです。こりゃぁぜひともWinCE バージョンも欲しいところです。モバイラーにはたまらん仕様ですな。実際、ch@b talk自体は初心者同然ですので今後ともよろしくお願いします。"Mobiler !! Hag"って名前で登録しとります。モバイルで参上!!

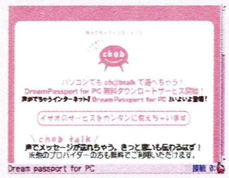
!! Hag [DC00010864]

たしかにどこでもチャットやch@b talkがPCでできるのはいいですね。ただ、改行できないのはブラウザとしては、かなり大きな問題かも(^^; 種類によっては書き込めないBBSもあるみたいだし。まだまだへっぽこ(爆)ですが、これから改良されていくでしょう(^^)

燃え太郎[DC00014177]

話のネタ

ドリームキャストユーザーどうししか楽しめなかった"ch@b talk"や"どこでもチャット"がパソコンユーザーも楽しめる画期的なソフト。isao.netで好評配信中だ。



◆会員以外の投稿者には、掲載された方の中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈(発表は発送をもってかえさせていただきます)

1000ドリー 本誌特製ボールペン



3000ドリー 本誌特製テレホンカード



6000ドリー ビジュアルメモリ



10000ドリー DCソフトまたは周辺機器





※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに10000と同様の賞品を贈呈！

ドリーは、DCサポーターズ会員専用のポイントシステム。キミの投稿がファミ通DCで採用されると、編集部に登録されているキミのサポーターズナンバーにドリーがプラスされる。また、ファミ通DCホームページ内の会員専用ページ"DCサポーターズクラブ"にアクセスするだけでも3ドリーをゲットできるぞ(1日1回のみ有効)。獲得したドリーが一定ポイントに達すると、なんと到達者全員に、左のような賞品を自動的にプレゼント！ しかも、毎号サポーターズ投稿者の中から抽選で3名に好きなソフト1本を進呈！ 未入会の方は、いますぐ入会申込み情報(P110)をチェックだ！

ファミ通DCポイントシステム ドリーを貯めて賞品をゲット!

現在の獲得ドリーはDCサポーターズ専用ホームページ上で確認できます。http://www.f-dc.com

ドリーランキング総合上位入賞者には特典も!

現在のドリーは2000年12月末をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には以下の特典を贈呈するぞ！

1位：記念トロフィー＋ソフト3本
2位：記念楯＋ソフト2本
3位：記念楯＋ソフト1本

また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名に特製福袋も贈呈！

10000ドリー到達時に編集部からご連絡

毎号プレゼントや10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます(限定版などの入手困難なものは除く)。ポイント到達者には、順次こちらからご連絡しますので、3ヵ月以内にお申し込みください。

ドリー獲得ランキング (7/21現在)

順位	ドリー	名前	番号
1	12658ドリー	ベーベージャム	DC00013294
2	9724ドリー	高峰 秋良	DC00012342
3	9416ドリー	tacchin	DC00013088
4	8410ドリー	にるる	DC00012671
5	8300ドリー	DC00013127	DC00013127
6	8103ドリー	DC00013318	DC00013318
7	7842ドリー	AOI	DC00010065
8	7300ドリー	DC00010318	DC00010318
9	7178ドリー	92	DC00011906
10	6951ドリー	リヴァイアス	DC00010065

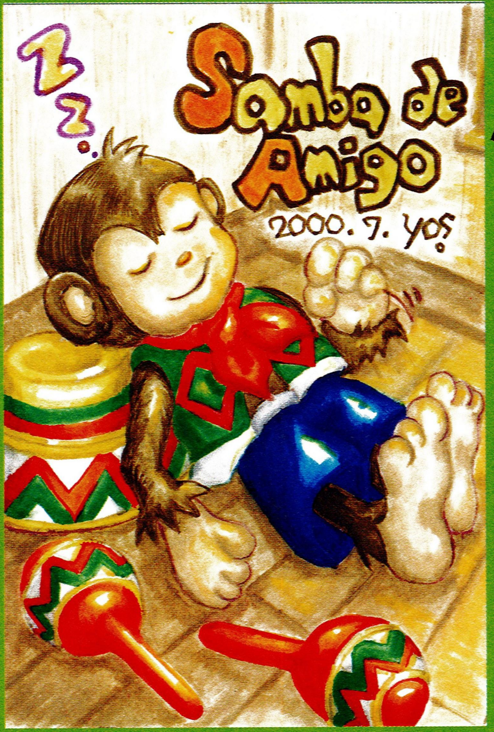
読者投稿コーナー ドリサポ dreamcast supporters

いよいよ夏休みもスタートし、ゲーム漬けの日々を楽しんでる人も多いのでは？いまこそ、やり残したゲームを一気に遊ぶチャンス！宿題なんて最後にやればいいんです！（おいおい）

ワンポイントコメント

①とっても気持ちよさそうですねぇ。夢の中でもサンバを踊ってるのかな？②『バイオ』もまだまだ大歓迎ですよ。③『サクラ大戦』から男前2ショ〜ット！④『ジェットセット』のキャラってみんなトンガっててイイなぁ。⑤ひまわりの季節ですね。あの種ってオイシイんですよ。⑥隔月間RPGってどんな感じになるんでしょ？⑦マイキャラはジャック？ 対戦してる？⑧美しいミレーニア。いよいよ遊べますヨ！⑨『D2』の世界観をかなりうまく表現してますね。⑩編集部でも『ドリラー』は大人気！⑪いつもキレイな色づかいですね。緑系が好きなのかな？⑫キャラ大人気の『サイキックフォース』。続編はいつ？⑬これまた通好みの作品ですね〜。前回はP.N間違えてゴメン。⑭題名は「いつか……信じて」。もの想うティオちゃんです。⑮こちらはロアンくん。やっぱり元気がイチバン!!

カラーイラストコーナー



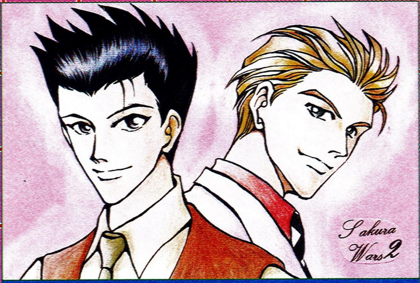
①大阪府 よす



今号のイチオシ！



②三重県 みゅー
DC00013699



③神奈川県 R・A
DC00013994

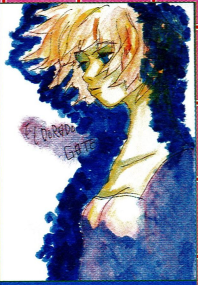




④大阪府 にるる
DC00012671



⑤青森県 琴似
DC00012744



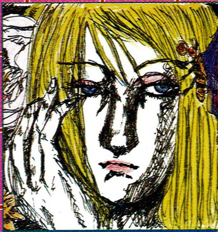
⑥大阪府 月子
DC00011670



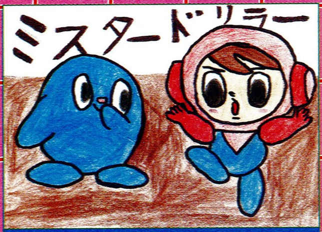
⑦大阪府 ドングリ



⑧香川県 岩動



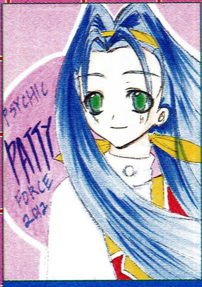
⑨青森県 コンと信
DC00010368



⑩大分県 ユウー
DC00014112



⑪愛媛県 Jun
DC00013127



⑫東京都 毛利香奈子
DC00013318



⑬北海道 神代宵摩
DC00013020



⑭神奈川県 AOI
DC00013093



⑮福岡県 Disk99
DC00012052

次回締切のお知らせ◆9/15号（8/25発売）の締切は8/7（必着）。9/29号（9/14発売）の締切は8/28（必着）です。皆さんからのたくさんのご投稿をお待ちしています！
今月のあと一歩＆締切アウト（0ドリー）◆佐賀県 古田弥生／千葉県 永井護／茨城県 えこのん／京都府 梅村直弘／新潟県 BON／東京都 ドリッパ／埼玉県 一輝（順不同）ほか

読者のおたより LETTER天国!!

500 DOLLY

編集部に届いたあんなおたよりこんなおたよりを、3人のにぎやかなパーソナリティーで紹介していきます！

PERSONALITY パーソナリティー



オヤジ根性丸出しの自称プランナー。寝苦しい日の明け方、首を締められたような感覚に襲われ、霊の存在を少し意識。



落ち着いた物腰のフリーデザイナー。古着屋でマクドナルドの昔の制服っぽいシャツを発見し、もちろん即買い。



テレビゲーム大好きっ子の編集者。夏になると自然に早起きしてしまう習慣がいまだに抜けず、最近は毎朝6時起き。

夏休みを題材にした某ゲームのCMをみて、幼いころ、犬の糞に爆竹を刺し、火をつけて遊んだのを思い出しました。あの強烈で高級なスリルは、いま思い出すだけでも全身に震えがきます。**和歌山県 叱咤激励**

すばらしく汚らしいわね。そのゲームでは再現されてない……わよね？

オレは子供のころ、肩に文鳥を乗せていたから、糞尿ネタには慣れっこだ。

このまえ、初めて"通信対戦"なるものをやりました。ワクワクしながら「まずはチャットで楽しくお話しよう」とチャットルームに入って、メッセージを送ったはいいけど、知り合いどうしの会話だったらしく、誰もチャットに夢中で相手にしてくれませんでした。しかも対戦に負けちゃいました。また行くべきか迷っています。でも、つぎに行ったら絶対負けたくないですね。

島根県 島子 DC00013575

負けたくないのは対戦に？ それとも冷たいネットの世界にか？

きっと、ちょうど照れ屋ばっかりだったのよ。このくらいでめげないで～！

以心伝心。いい言葉ですね。何も言わなくても心が通じ合う関係。皆さんはこういう関係なのですか？

岡山県 こーいち DC00013909

そうさね、俺がよく行くビデオ屋は何も言わなくてもステキな作品を……。

そのくせクニやんは何度も私に同じことを言わせるのよね。バカ。

なんか最近、「DC00013XXX」の人が多く採用されているような気がしてしてならない(汗)。

千葉県 たけたけ DC00010202

応募数でみても、3000番台の投稿って多いわね。ほかの番台も負けないで。

下4ケタがゾロ目の投稿者はとくに優先して採用する……わけないか。

自分で作ったホームページに日記をアップし始めたのですが、毎日つけることがこれほどまで大変だとは思いもしませんでした。ふだんあまりにも平平凡凡な生活を送ってるので、書くことがなかなか決まりません。しようがないので、ちょっとだけウソ日記です。

東京都 K-tang DC00010878

多少嘘が入っても読み物としておもしろければヨシ。発信することに意義あり！

掲示板の何気ない書き込みでアリバイが崩れることもあるんですよ、クニやん。

せがた三四郎、湯川元専務といったセガが生みだした人気キャラクター。そろそろ新しいキャラクターが出てきてもいいはず。まさか……その新キャラって……クニヤンだったりして。

茨城県 ティークス DC00013989

ん～、じつはオファーはきてるのだが、ギャラの交渉でもめてて。

クニやん、夢と嘘の区別はしっかりしようね。まさか本当に呆けてるの？

先日サイフを拾いました。けっこうよい感じのサイフだったのですが、そこには"バカ殿"のシールが……そのうえ、中の診察券には「アイーン」のシールが貼られていました。そのサイフはもちろん交番に届けましたし、その日のうちに落し主も見つかりました。

岡山県 @区たしき DC00012749

サイフに志村けん……。持ち主はどんなご利益を期待してたんだろーね。

"バカ殿"での由紀さおりとのカラミは、いつも抱腹絶倒だったわ、私的に。

テレビでゴキブリはビールが大好きだという事実を知った。しかも酔う(?)らしい……。たまねぎとダンボールもお好きなようで、彼らは暖かくて、せまいじめっとした所も好むので、冷蔵庫の横にゴキブリホイホイをしかけるとよく取れるそうです。夏のあいだはゲームの中だけでなくゴキブリとも闘っていますが、今年は一方的に勝てそうな気がします。覚悟めされよ、ゴキブリ！

神奈川県 ベーベージャム DC00013294

ゴキブリは、ポテトチップもバリバリ音をたてて食うのだ。これ実話。

ホント頑丈で食い意地はっててクニやんのようだわね。せん滅しなくては。

最近友人もファミ通DCへの投稿を始めることになりました。その友人が言うには「ファミ通DCのドリーシステムはすばらしい」そうです。そういえば他誌ではこんないいシステムはないような……。コレを読んでいて、投稿しようか迷っている人は速やかに始めて、ともにドリー獲得ランキングのトップを目指してがんばりましょう。**京都府 GON** DC00013263

ランキングが出るとヤル気も違ってくるわよね。目指せベストテン入り！

ドリサポは下っ腹にグッとくるネタを待ってるぞ。もうちょい下でもいいが。

朝の各局テレビ番組の占いコーナーをザッピングするのが日課です。今日は3局中2局で、僕の牡牛座が12位でした。こういう日は「本当にツイてないんだなあ」と打ちのめされます。**新潟県 半ダースの犬**

朝から救われないなぁ。そういうときは"だまって2度寝"に限るのだ！

学校通いや会社勤めの身ではそうはいきません！ 占いはあくまで気休め？

学生の皆さんは夏休みでウキウキしてるでしょうが、私は社会人なので2、3日のお盆休みだけ。でも、それさえも出張で消えそう(涙)。編集部の皆さんは夏休みはありますか？ **愛媛県 サイクロンZ**

合併号の関係で数日間の休みがもらえそうです！あれ？ 自然に涙が……。

何も泣かなくてもいいだろうに。オレなんか毎日夏休みみたいなもんだぞ。

クニやん、お金はないけど時間だけはた～っぷりあるもんねぇ……。

ルミナのショッピングカート

不定期連載エッセイ

どもどもルミナでっす。ずっと欲しかった『光速船』というゲーム機を、オークションで思いのほか安く落札してウハウハです。欧米版ですけどね。

今回はオークションの話。オークションって気軽だからすぐ入札したり、アウトビットされるとつい意地になって価格吊り上げがちだけど、私は友達に相談しながら入札したり、市場価格を調べてまわったりしたせいか、以外とイイ買い物が出来てます。でもこないだちょっとイヤなことが……。すっごく安く落札出来て大喜びだったのに、出品者から連絡がない！ 1週間待ってもない！ 催促しても返事がこない！ 結局音沙汰無しで購入できず。そんなの初めてだったので、ちょっとショック。あー、欲しかったのに。評価もいい人だったのになぁ。それ以来オークション熱は急激に冷めました。まぁちょっとヒートしすぎてたので、いいブレーキになりましたけどね。はぁ。これからはまた運動がてら足で探そっと。

はみさぽ ラーメンはやっぱり味噌。太くて超固い、消化の悪そうなバリバリ麺がいい。油ギトギトの濃～い味噌。体調不良な日には絶対に食べられない、不健康そうで、万人にはとても薦められないシロモノ。『チャンネル5』の水口さんに教わった札幌の"起平"、東京だったら六本木の"天鳳"。おいしいかというと、じつは？だけど、強烈な個性が魅力なのです♪（編集長）→

私設〇〇応援団 FORZA!!

300 DOLLY

【応援しているからこそ、これだけは言っておきたいのだ～！という熱いエールをこちらまで。】



←大阪府　ただすけ DC00013790

セガさんへ

●『ジェットセットラジオ』、サイコーにおもろい！ ケーサツやジエータイのむちゃくちゃなところがサイコーにいいです。　**大分県　マユゲ犬**

●『ジェットセットラジオ』のグラフィティを書くのにハマっています。『バーチャロン』のエンブレム作りもハマりました。ただ、コントローラーは本当に書きづらいのでマウスやペンが欲しいです。

愛知県　ヘーロク DC00010858

●『ソニックアドベンチャー2』が早くやってみたいです。がんばって前作以上のものを!!

宮城県　万二郎 DC00011154

●DC用に『ああっ女神さまっ』のゲーム出してください。できれば、アドベンチャーでお願いします。

栃木県　ここにタッチ

●DCのコントローラーのL·Rトリガーは強度も弱いし、とても使いづらいです。改良モデルのコントローラーを発売してほしいです。

愛知県　平松誠史 DC00010431

●分社した開発部へ。これからはセガの一部でなく、ソフトメーカーのひとつとしての意見をセガに対して言ってもらいたいです。

岡山県　セイショウネン

●やきゅつくスタッフへ。待ってましたよ～！ 今年のストーブリーグはこれで決まり、と思いました。ネット大会も楽しみ。

埼玉県　鈴木愉有 DC00012865

●大川社長へ。宣伝費をもっと使って、地方でもCMもっと流してください。わかりやすいやつ。

大阪府　AAP DC00012787

ISAOさんへ

●メール周辺トラブル多すぎ！ 郵便局が機能ストップさせたら損害請求されてもしかたないですよ、ほんと。　**兵庫県　吉木美夕**

アトラスさんへ

●DCで『女神転生』シリーズをリメイクしませんか？ メガテンシリーズの魅力はその深いストーリー性にあると思うので、システム・グラフィックを強化すればいまでも十分楽しめるハズです。

大阪府　犬虎 DC00013481

大宮ソフトさんへ

●ぜひ『カルドセプト』を移植してください。通信機能を活かすことのできるゲームです。

大阪府　ぜったい売れる

カプコンさんへ

●『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』おもしろすぎです。トレーニングしてゲーセンに殴り込みをかけたんですけど、上には上がいますね(笑)。　**大阪府　ケンジ**

●ネットワークゲームの公式大会を開いてくれませんか。せっかくネットで全国とつながっているのだから、大会を開いてほしい。とくに『パワーストーン2』をマジでお願いします。　**兵庫県　ムサシ**

グローバルAエンタテイメントさんへ

●『イノセントティアーズ』の発売が延びまくってますよ。早くプレイしたいです。

岡山県　サイサリス DC00014075

ゲームアーツさんへ

●本当に本当に楽しみです。『グランディアⅡ』。サターンの『グランディア』を遊んだのは去年なんですけど、ムチャクチャ感動したし、そのシステムにハマりまくりました。もう楽しみでキレそうです。

東京都　あきひと

チュンソフトさんへ

●『街』の続編はどうなっているのでしょうか。そろそろ何か動きがあってもよいのでは？

富山県　TDM DC00013931

テクモさんへ

●『デッド オア アライブ2』移植ありがとうございます。PS2版以上は当たり前、今世紀最高の格闘ゲームになることを期待しています。

東京都　アボボ

●やっとDCでプレイできるのですね。長かったです。PS2版＆海外DC版以上の内容でお願いします。

愛知県　はろげん DC00011966

ナムコさんへ

●『ミスタードリラー』おもしろいです！ どんどんDCでナムコさんのゲームを出してほしいです。

茨城県　まじこ

メトロ3Dさんへ

●『DARK ENGEL:ANNA'S QUEST』に期待しています。いままでにないタイプのRPGを制作してください。FFシリーズ、バイオシリーズに負けるな。ANNAちゃん美人です、ハイ。　**長野県　マルちゃん**

ネバーランドカンパニーさんへ

●最高のRPG『RECORD OF LODOSS WAR～ロードス島戦記 邪神降臨～』をプレイさせてもらっています。これぞRPG!! と感動しています。次回作にも期待しています。

香川県　デカチュウ DC00011832

びんぼうソフトさんへ

●『ジェットコースタードリーム2』買います。ひとりで作るのはたいへんでしょうが、完成すれば必ずいいものができるはずです。前作を2倍、3倍上回るものを作ってください。

広島県　シェンムー応援隊 DC00010963

ゲーム野郎の魂の叫び!!



←東京都　キース減リオ

【600ドリー】

ゲームプレイ中、つい口から出てしまった魂の叫びを紹介するこのコーナー。今回は『ルーマニア』ネタですが、確かにネジ君、いたずらされるとちょっとうれしそうですよね。トラブルを楽しむタイプなんでしょうかね。

Q&A お悩み解決!

300 DOLLY

ドリームキャスト関連の質問よろずうけたまわります。

Q 『ミスタードリラー』のススムくんにメロメロ(死語)です。あの超キュート♡なキャラたちをデザインしたのは誰か有名なイラストレーターの方？ それともナムコの方ですか？　**熊本県 Tシャツ**

A **本誌6/30号のインタビューにもご登場いただいたナムコ第二開発本部のデザイナー、篠崎香織さんがススムくんの生みの親です。現在、ナムコのホームページでは「ススムくんの部屋」という専用コーナーも展開中。開発者のリレーエッセイなども読めますので、ぜひ一度のぞいてみては？**

http://www.namco.co.jp/home/cs/lineup/mrdriller/room/

Q マークⅢのゲームをすごくやってみたいのですが、私の地元では中古屋も少なく、モノを入手する術がありません。ドリームライブラリでの配信予定などはないのでしょうか？　**福島県 テンツ**

A **残念ながらマークⅢ用ゲームの配信は発表されていません。ネットのオークションなどを捜してみると、値段は高めですが実物を入手することも可能ですよ。**

はみさぽ　いや、ラーメンといえば福岡の博多ラーメンですよ！ そういえば、警固にある某ラーメン屋に連れて行ってもらったら、壁にS社の方々の名刺があったな……。そして、何を隠そう私はインスタントラーメンを作らせたら世界一の腕前を持つ女！ 食べたら驚愕するに違いない。しかし、べつに誰に御馳走するわけでもなく、独り寂しく食しているわけだけど。(もんち)→

500 似?顔絵

実際に似てる似てないは二の次。一瞬でも"似"の字が頭をよぎったら投稿!

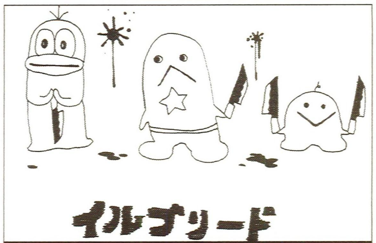
「おぅ、サポーターズさんよぅ、このコーナーには、このコーナーには! 王道も邪道もないんじゃーっ!!」と、レスラーの大仁田厚さんも言ってることですし(言ってねえよ)、気軽に投稿してみてください。写真モノも歓迎します。たとえば「近所のおばちゃん、『シェンムー』に出てくるバーのママにクリソツなんだよね」っていう場合は、さっそくカメラを持って撮影交渉といきましょう!



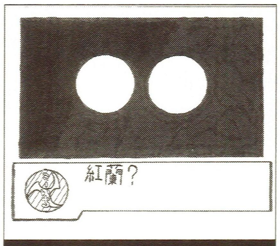
①福島県 アトミックレイ
DC00010046

②福島県 宮本翔平
DC00014028



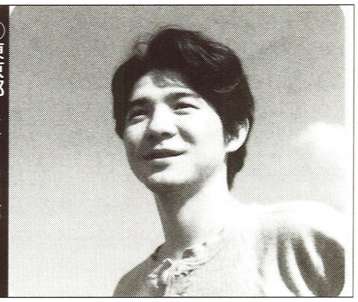


③神奈川県 ほうろう
DC00012763



④岡山県 こーいち
DC00013909

⑤東京都 K-tang
DC00010878



①京の五条の橋の上で平景清を待ち構えながら高笑いしてる源義経だよね?(小ボケ)②ネズミってこんなふうにつかまることがあるんですねえ。③怨念がこもったオバケたちの恐ろしげな姿。④典型的な省エネ似?顔絵です。⑤「くすぐったときのシーマンに似てるような気がして」とのこと。なーに言ってんだか。

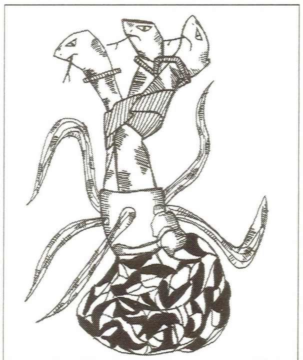
チェーンメール供養

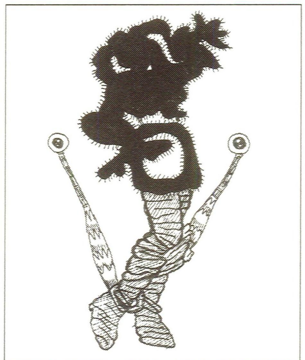
最近は携帯メールのおかげで、不幸の手紙も随分フランクな存在になりましたね。内容もライトなものが増えたとはいえ、やっぱり気味の悪い内容のメールは跡を絶ちません。その中でも最近多いのが、「最新のプログラムにより誰が止めたかわかる」「催促または完了の電話がくる」と書かれていて、内容は、なぜかすべて「ある事件の犯人をメールで捜している」というもの。事件の凄惨さでナチュラルに怖がらせておいて、最新のプログラムをかたって脅す。メールをくださる方々の怯えかたを見ていると、ときどきメールに対して怒りが込み上げてきます。いただいたメールはちゃんと供養していますので、悪質なメールをもらって怖くなったら即、c_kuyou@lycos.ne.jpまで。気兼ねなく送ってください。出回っているチェーンメールがすべて私のところに集まりますよう。友だちにも教えてあげてね。

D2シンドローム 500

狂気はサポーターズの手で作られる!? 戦慄の落書き&コラージュ大作戦コーナー。

このコーナーの投稿者は、逆境になるほど燃える男たちがそろっています。今回のお題は、はっきりいってお題向きとはいえないものだったにもかかわらず、こんなにハイレベルな作品が寄せられるのですから。とくに、常連のtacchinさんは、ここぞとばかりに潜在能力を発揮しているようです。その調子でますます磨きをかけてください! 次回のお題はイジリ甲斐満点なので、どしどし送ってみてね。





岐阜県 tacchin DC00013088

⬆絵を逆さにしての三つ首竜はアイデア賞もの! 内蔵をイメージしたもうひとつの作品も技アリです。総合攻撃力800(ドリー)はあります。



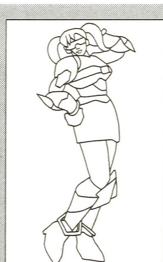
岡山県 @区たしき
DC00012749

⬆このもと絵をケンタウロスにしてしまえる発想はミゴト。攻撃力500(ドリー)。



岡山県 こーいち
DC00013909

⬆これは懐かしいボディコンお立ち台ギャル! 胸元がいいね〜。攻撃力500(ドリー)。

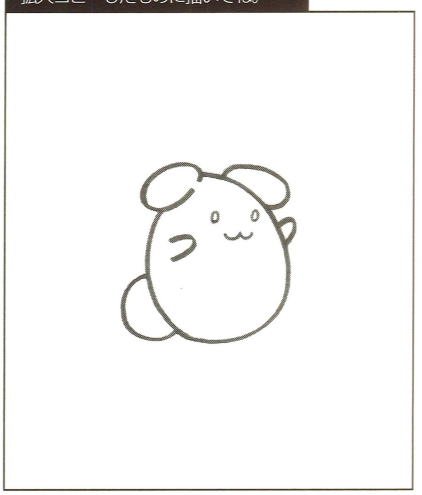


レンタルしたアーマーの下におしこめられた、彼女のさまざまな感情を解放できるのはキミしかいない!!

コンカイノオダイ

ジカイノオダイ

このかわいらしい生き物が突然変異したとしたら……その想像図を200%拡大コピーしたものに描いてね。



はみさぽ ラーメンといわれて思い出すのは、やっぱり秋葉原のじゃんがらラーメン。アキバに通うオタクとしては、やはりココは外せないでしょう。毎回全部入りラーメンと明太ライスをセットで食しています。このラーメンを食べてから、ほかのラーメンって不味かったんだと気づきました。プロに言わせれば、もっと旨いラーメンはあるんでしょうが。SIN(オカルト荒沢)→

スーパーアドバイザー俺

500 DOLLY

「このソフト、ここがこうだったらミリオンセラーだったのに」という、あと出しジャンケン的アドバイス。

●『人生ゲーム』のキャラクターの顔を、ドリームアイで撮影した顔に差し替えることができるようになればリアルな人生を体験できるはず!! あのころを思い出す？

岡山県　こーいち　DC00013909

――モーフィング処理で、赤ちゃんからお年寄りまでのすべての年代の顔も再現するとかね。

●『ミスタードリラー』に埋蔵金モードがあって、発見した人には本物の埋蔵金プレゼント！　っていうのがあれば、金欲しさにソフトを買う人が増えるんだろうなぁ。

茨城県　ティークス　DC00013989

――かわいらしいアクションゲームが、途端に欲望でギラギラに……。売れる以上に、メーカーの損失が大きそうだ。

●『クレイジータクシー』で、隠しタクシーとして人力車があったなら、浅草の人々にもウケる可能性が。

神奈川県　ベーベージャム　DC00013294

――「乗ったことはありませんが、乗客を見ているとすごく楽しそうでした」とのことだけど、運転手がクレイジーだと、状況がまた少し変わってくる気がするなあ。

●『REVIVE…～蘇生～』。もっとリアル感を出したらよい結果を生み出せたと思う。『2』では、"とある会社の～蘇生～"をテーマにするとミリオンセラー!!　がんばれDECO!!

東京都　K-tang　DC00010878

――"とある会社"っていうか、そのものじゃん！　作るほうも勇気が要りそうな内容だなー。



これもどう？

KOREMO DOU? KOREMO DOU?

500 DOLLY

このコーナーでは、ゲームソフトから広がる知識や興味を全面バックアップします。ゲーム、小説、旅行先などなど、情報はノンジャンルで受け付けています！

■モロ星人のような楽しい宇宙人に興味を持った方には、映画『MIB(メン・イン・ブラック)』がおすすめです。ユニークな宇宙人がたくさん登場しますし、LD/DVD版のおまけ映像では、モロ星人ばりの宇宙人ダンスも見ることができますよ。

大阪府　ただすけ　DC00013790

■『サクラ大戦』をプレイして太正時代へワープしたい人は"大正村"に行きましょう。中央自動車道「恵那」インターからクルマで約30分の明智村にあります。大正ロマン館の外観はまさに帝劇の雰囲気そのもの。おすすめは、おもちゃ資料館。明治、大正、昭和初期のおもちゃがところ狭しと飾られています。

愛知県　おやじゲーマー　DC00012397

■『サイキックフォース2012』で、"空中浮遊型対戦格闘ゲーム"にはまってしまった人はこれ。スーファミ用ソフト『超兄貴～爆裂乱闘篇～』。このゲーム、最初は"兄貴育成シミュレーション"として企画がもちあがり、1ヵ月後"アクションRPG"として再検討され、最終的にこの形式になったという異色の経歴の持ち主。内容は、とにかく筋肉に対して必要以上のこだわりが感じられる。登場人物や背景もほとんどがボディビルダーなので、筋肉好きの少年少女にもってこいの作品です。

愛知県　ろくでなしブリーフ　DC00013997

■『突撃！てけてけ!!トイレンジャー』のおもちゃワールドにハマった人には、映画『スモール・ソルジャーズ』をおすすめします。ある玩具メーカーが、自分で動き、話をし、電池交換不要な夢のオモチャを開発します。しかしこのフィギュアに、なんと手違いで、軍事用高性能のマイクロチップが内蔵されてしまい、フィギュアは戦闘を開始。次第に人間もそれに巻きこまれていき……という内容です。

兵庫県　寺本欣正　DC00012769

秋葉原黒服情報

ゲーセンの歌唄うやつ、いまみんなハマってんだ。ハミングで歌うのがイイとか聞くけど。でもハミングって、セガカラで高得点取る時も基本だったね。それと、この筐体のおかげでいままで地形効果の悪くて寂しかった店が賑わってるって噂だよ。やっぱこればかりは人少ない店のほうが練習しやすいもんね。(某販売店B氏)

勝ち抜き！妄想周辺機器

時価 DOLLY

やっと梅雨があけたというのに、暑さが最強になって帰ってきたって感じでがっくりです。そんな暑さも一瞬忘れる妄想周辺機器のコーナー。今回は迷いました。涼しげな美人姉妹か、DC00014075小幡達也さんの暑苦しいミスターか。数時間に及ぶ議論の結果、美人姉妹の勝ち。久しぶりの勝者防衛です。東京都のDC00013318 毛利香奈子さんおめでとう。美人は得ですねぇ。皆さんも美人妄想送ってください。ホラ、アレ、まだ出てないアレが～！

WINNER



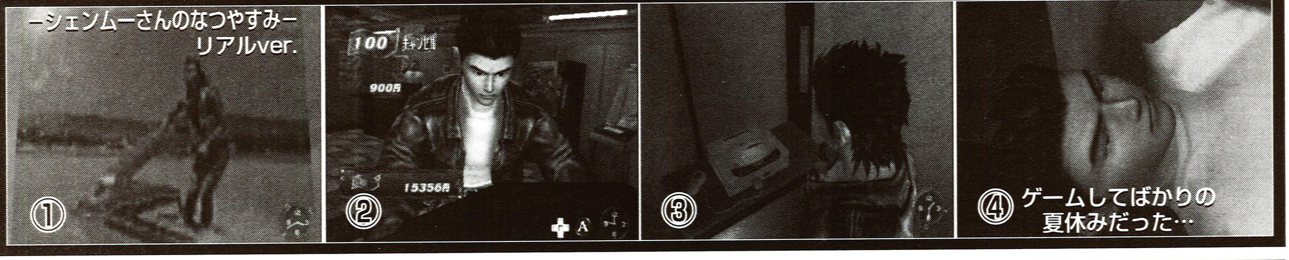
➡ギルドのお気に召したのか防衛でっす。またも800ドリープレゼント！　つぎもいけるか？



Loser

⬅ミスターマイクさん残念無念。善戦でしたので600ドリー進呈。

Remix マンガ シェンムーさん



はみさぽ　ラーメンがうまいといえば、お酒をたらふく飲んだあとでしょう。そんなときに頼むものは、超あっさりとした塩ラーメン。これが、なぜかやたらうまいんです。いっしょに飲んでるやつも「飲んだあとのラーメンは最高!!」なんて口をそろえて言ってくれるものです。いやあ、なんでだろ？ 誰か検証してくれないかな。『特命リサーチ』か『あるある』とかで。無理か。無理だろ。やっぱどうでもいいや。(池村)→

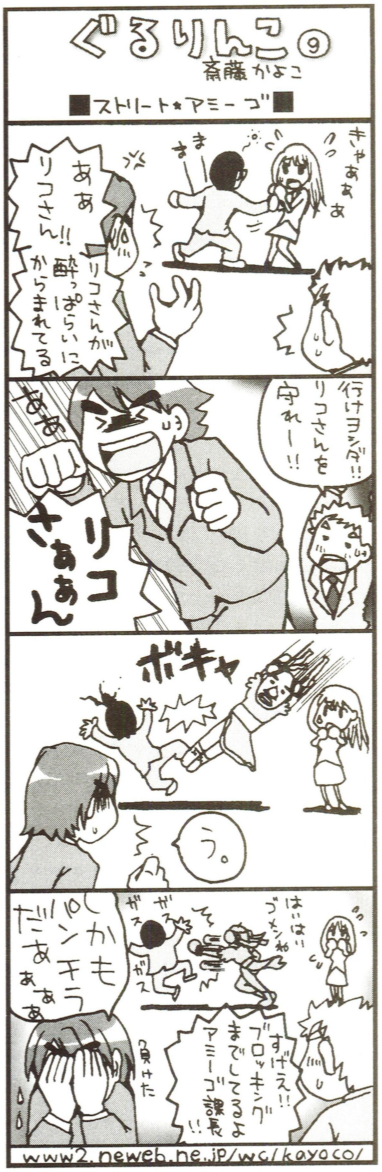
編集長の表と裏

表　個人的に残念でならないゲーム雑誌とＦＦの関係

『ファイナルファンタジーⅨ』のくわしい攻略記事がゲーム雑誌に載っていないことをご存じだろうか？ スクウェアの"要請"による各ゲーム雑誌の自主規制だが、これにはいろいろな意味が含まれている。将来のネット時代に向けた実験と覇権への道だとは思うのだが、実際に遊んでいる人たちにとってはどんなものだろう？ スクウェアの運営するホームページ、プレイオンラインでは少しずつヒントが明かされていくのだが、PSユーザーの何割が現在ゲームプレイ中にインターネット接続できるのか？ また唯一公式の見解だけを押し付けようという考えかた自体にも疑問がある。ゲームが好きで、おもしろいものは広くみんなに伝えたい、売れるよう応援しよう、と考えてきたゲーム雑誌編集者の立場としては、ぼくたちの意義と必要性を無視されたようでもあり、"要請"に強く立ち向かえないぼくたち自身を含めて正直とても残念でならない。

裏　過密すぎるスケジュールだけど、正念場だよね!?

7月10日、新コンサルティング会社ゲームサイエンスの小川さんと打合せ、業界の未来を論じ合う。新連載、読んでね。★11日、セガ分社新社長合同取材1回目。新AM施設構想net@取材、2研ギャルズと会食。★12日、RPGでDC参入予定の某社を訪問。社内送別会で朝帰宅。★13日、分社合同取材2回目。船水さん×竹崎さんインタビュー、大日本印刷新担当歓迎会。★14日、ドリームライブラリ打合せ。コラムを書いてもらっているフランス人グレッグの自主制作特撮映画『フランス5』社内上映会。すごいよ、あっちのオタクも（笑）。★16日、日曜日だけど秘密の長〜い会合へ。大丈夫だよ!!（意味不明ですね、これじゃ）★17〜18日、打合せが続く。★19日、これまた秘密の出張。前回の校了以降、取材や打合せ、飲み会を入れすぎてダウン気味だけど、ほんと収穫いろいろありましたョ!!（本誌編集長：相沢浩仁）



企画提案

300

皆様からいただいた企画や提案の声に相沢編集長がお答えします！

●ソフトメーカー潜入取材。制作現場の非日常を紹介してほしいです。（夏向けにオカルトなんかどうでしょうか？）　**岩手県　熊谷明文**

※これ、きっとやばいメーカーあるよ、マジで。

●各メーカーさんの社員食堂を紹介するコーナー。人気メニューの紹介も。　**宮崎県　モンドモンド**

※いいですね〜社食。セガとカプコンのは行ったことありますが、あとどこにあんのかしらん？

●配信中のドリームライブラリソフトから読者が選ぶ"これがオススメ！ ランキング"。　**大阪府　タオ** DC00013019

※なるほど。50本もあるから、どれから遊んだらいいか迷っちゃうよね。でも入れ替わるんだよな。

●ドリームライブラリのゲームのやりこみ大会。　**富山県　T@nK** DC00013016

※多いですね、ライブラリ関連企画提案。やってない人、150円だから試してみましょーねっ!! なかなかいいソフト、たくさんありますからね。

●"若大将（加山雄三さん）ドリームキャストを語る"。DCユーザーだそうですよ。**東京都　K-tang** DC00010878

※なるほど、久々のゲストサポーターとして取材してみますか!? コブラ〜、電話、電話っ!!

ジ・エンドうです

ついに10000ドリーを突破する方が現れ始めました！ いちばん乗りのベーベージャムさん、どうもおめでとうございます！ 達成された方には、早急に編集部からご希望のソフト（または周辺器機）を電話かメールでお伺いしますので、楽しみにお待ちください。現在、I♥DCではダブルアップキャンペーン（詳しくは96ページ）を開催中。初投稿の方はチャンスですよ！

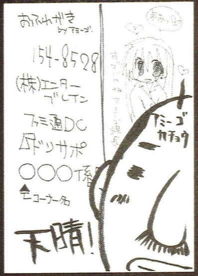
投稿のきまり

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙に、必ずペンを使って書いてください（鉛筆は不可）。スクリーントーンなどを使うときは、はがれないようご注意を。
②投稿はがきには、住所・氏名・電話番号を忘れずに記入してください。また、ペンネームでの掲載をご希望の方はペンネームを、サポーターズ会員の方は会員番号も忘れずに！
③複数の投稿をひとつの封筒に入れて送る"まとめ投稿"もオーケーです。その際は、各はがき（厚紙）の裏面に、②の項目を忘れずに記入してください。
④あて先には各コーナー名を忘れずに記入してください。

〜そのほか〜

※全コーナーとも、文字だけでなく、イラスト（モノクロ）による投稿も受け付けています。
※"似？顔絵"コーナーは、イラストだけでなく、写真や現物による投稿もオーケー。それらは原則として返却できないことをご了承ください。

➡富山県　みーゆ　DC00010318



あて先
〒154-8528
(株)エンターブレインファミ通DC
『ドリサポ○○○○係』

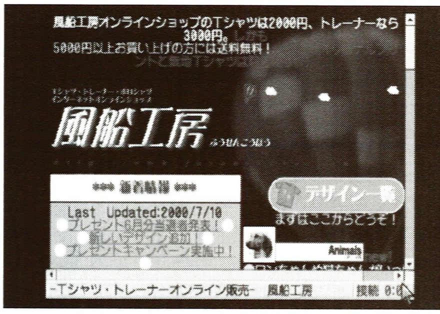
はみさぽ　ラーメンといえばあれですよ、ベビースターラーメン。あれにお湯をかけて食べるというのはだれもが一度はやっているはず。もちろん、間違った食べかたなのでとってもまずいんですよね。そんなふうにはできていないので、薄味になっちゃったりして。そんで、醤油とか入れてみてますますまずくなっちゃったりして。あれ？ こんなことしてんのオレだけ？（井上）

高橋ピョン太のDC交流会(AC/DC)

profile

自称18歳高橋ピョン太は、いい年こいてTシャツに短パン。こんなカッコウで出勤できるのも、半永久的18歳だからかも。会社は日本有数のビジネス街なので、ちょっと浮いてる存在。気にしない、気にしない。

夏はオリジナルTシャツかな、の巻



←インターネット上には『風船工房』のようなショップがたくさんあります。"Tシャツ"をキーに検索しましょう。

しまった！『ROOMMANIA #203』超大好きっ子で、そのうえTシャツ好きの高橋なのに、なんで"ネジタイヘイTシャツ"を買いのがすかなぁ、オレ。まいった。毎日欠かさずホームページをチェックしてまわっているのに、今回に限ってネジタイヘイとDreamcast Directのホームページを見のがしてました……。さらにDaily DC Newsの読者に、その情報を教わる間抜けっぷりも、最高！ いぇーい。というわけで、欲しいぞ〜、ユニクロとかGAPでは売ってないオリジナルな感じのTシャツを……。ちなみに高橋の最近のお気に入りは、ATARI Tシャツ。ゲーム業界系の人の集まりには、必ず着ていきます。

さてさて、今回ご紹介するのは、そんなオリジナルTシャツをインターネットで販売する『風船工房』というオンラインショップのページ。ここが最高だよ、ということではないんだけど、『ドリームパスポート3』でも買い物ができるし、代引きもオーケー！ というショップなので安心なんです。あ、ちなみに代引きというのは、代金引換えの略で、商品を配達してくれる郵便屋さんとか宅配便屋さんに、荷物を受け取るときにお金を払えばいいシステムのことです。もっとも、高橋、クレジットカードでも、振込みでも、辛抱できないときは買っちゃうタイプなんですけど……。ドリームキャストユーザーの方、とくに学生さんは、やはり代引きなどができるオンラインショップをおすすめいたします。

ということで、ネジTシャツが買えなかった反動で、高橋は『風船工房』でネイティブアメリカン柄"夏のシャイアン"Tシャツを買っちゃいました。もちろん代引きです。これを、会社に届けてもらうようにしました。『風船工房』では、まず絵柄を選択して、で、Tシャツ（トレーナーもあり）の色とサイズを選んで発注します。ここの絵柄には、動物、アメリカンライフ、スポーツ、ネイティブアメリカンなどなど、ま、アメリカ的な素材が多いですね。あ、パソコンユーザーの人なら、デザイン画をデータで渡せば、完全オリジナルも作ってもらえます。というわけで、この夏はオリジナルTシャツだぜ。といっても、高橋は11月ぐらいまでTシャツと短パンです……。

今回のURL http://www.fusen-kobo.com/

いつでも夢芝居【vol.05】

by giichi totsuka

"ドリームライブラリ"のダウンロードソフトのサウンド再現度に唖然。これはこれで味があるんだろう……と思いたい……けど無理だ。



U.G.S.プレゼンツ 漫画レスキュー



©コージィ♡城倉／講談社（ヤンマガKC）

『砂漠の野球部』（少年サンデー誌連載）などでおなじみのコージィ城倉氏の野球漫画です。ほんの3〜4年前の作品のワリに知名度がイマイチなのは、連載されていた雑誌がヤングマガジン増刊赤BUTAだから……というだけではなく、作品が世に出たタイミングも大きく関係しています。1巻巻末のあとがきエッセイ漫画(？)『魔球と私』で本人が告白しているように、この漫画の作風は、'70年代の野球漫画『アストロ球団』の影響を強く受けています。具体的には「バカなのか……本気なのか……狙ってやっているのか……それが全て判断不能」(作中より抜粋)なノリを、2015年の地球上で最高レベルのベースボール"アンダー・グラウンド・メジャー(U.G.メジャー)"というこれまた荒唐無稽な舞台で発揮しまくっているのです。しかし、1999年に本家本元の『アストロ球団』が太田出版から復刻されたことで、氏の意欲的な試みは、完全に歴史の闇へと葬り去られてしまったのです。嗚呼、無情……。

【患者データ】

脈拍 220
特殊筋肉強化剤を常用し、体内に機械さえ埋めこんでいるベースボールプレイヤーたちがくり広げる戦いは必要以上にハイテンション。

状態 【頭蓋骨陥没】
もし太田出版のスタッフが、この作品を見て『アストロ球団』の復刻を決断したのだとしたら、やりきれない。これはこれでおもしろいのに。

温泉のこと

構成・文・題字 **瓜生貴士**
structure/write/the title lettering. TAKASHI URIU

profile
（株）オーバーワークス『温泉』プロデューサー。元セガ第7ソフト研究開発部が分社して（株）オーバーワークスに。現在『温泉』の次回作を鋭意制作中。『ディア○ロ2』も『F○IX』にも乗り遅れ（涙）、ひとりで首都高爆走中。iモードデビューはもちろん"釣りバカ気分！"



コラム column.【温泉よ！どこへいく…その13】

温泉会員数、HPのヒット数とも順調に伸びてます。温泉ユーザーのみなさんにあらためて感謝。1周年イベントやりたいなぁ。

4年ほどまえに買った201シリーズの携帯電話を愛用していたのだが、あまりにも周囲の人に「古い」だの「でかい」だの「重い」って言われるので、ついに209iに買い換えました。いや～、薄い！ 軽い！ しばらく見ないうちに携帯もすごくなったなぁと、しばし感動。しかもこの薄さでiモードもできてしまう。電池の性能やメモリーの性能にはただただ首をかしげるばかり。やっと自分の生活にも21世紀の匂いがしてきました（涙）。でも使いかたがよくわからない。これってやっぱり年齢のせい？ 失われた8世代分の機能を早く覚えないとね……。

さて、今回はオープンしたばかりの"net@"の話。"net@"（ネットアット）とは7月21日から東京ビッグサイトで催されている"21世紀・夢の技術展"に合わせて、正式に運営が始まったセガの次世代ゲームセンターのことだ。全国のゲームセンターを光ファイバーでつないで云々という難しい話はちゃんとしたニュースリリースで各自確認していただくこととして、瓜生的にひと言でいってしまえば、ストリートの"ながら族"まったり休憩所だ（本当か?!）。

もうこんな時代だから（ってどんな時代かはおいといて）、ひとつのことをちまちまとやっていたら、時間がもったいなくてしょうがない。僕らの遊べる時間は限られてるんだから、有効に使わないとね。でも面倒なことは嫌だし、面倒くさがって最高にオモシロいことを逃しちゃうのももったいない。適当にラクチンで、情報に溢れてて、イベンタリーで、ついでにお酒も飲めたりする遊び場（未成年はだめよん）、"net@"ってそんな場所なんでしょう、きっと。マンガ喫茶もいいけど、値段がいっしょくらいなら"net@"に行ったほうが楽しそうだもんなぁ。

ただ外部回線とつながっていないのが、ちょっと不満。カメラとか使って出会いのイベントもあるらしいけど、どうせなら日本中の人たちと話したりしたいし。テレビ電話で外の友だちと話せたら待ち合わせにも便利だしね。あ、そういえばドリキャスにもカメラでるんだよね。ちょっと期待しちゃおうかな。体験談はまたの機会に。



⬆もてあまし気味のP209i赤。ストラップはもちろん『ぐるぐる温泉』ストラップ。着信音はゴダイゴ（渋！）
http://onsen.dricas.ne.jp/onsen/index.html

Les infos chaudes du DC
―フランス発ドリームキャスト事情― N°6

Par GREG（Gregoire Hellot）

フランス在住のゲームライター。25歳。日本のゲーム業界の話題を専門に、8年まえから『Joy Pad』というフランスのゲーム誌などで記事を書いています。



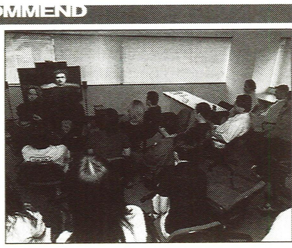
「うむ、うまい。何これ？」それは鳥五目のおにぎりらしい……。「やっぱりコンビニフードがうまいな！」と日本にいるあいだ、いつものように僕。さすがゲームの国！ 夜遅くゲームをやるときや明日締切の記事を書くとき、おいしくて食べやすいものが何時でも買えるって最高！ フランスにもコンビニがあれば短時間でクリアーできないRPGなどのゲームもつぎつぎと発売されるかもしれない。

このコラムでは"日本のここが変・ファミ通論"を書くつもりじゃないんですが、「せっかく日本にいるんだから、その感想などを書けばいいんじゃない？」と言われました。でも、そうアドバイスしてくれたにっしーさんは、僕がどんな変わった人間かということを忘れたらしい。トホホ！ でも、「あれ？ ゲイシャが出るゲームとか、スシ大食いのゲーム、アリマセンカー」まではやりません。ごめんなさい。その代わりに、フランスにある僕の美しくて愛しい編集部（ちぇ、編集長は日本語できないのに、意味のないおべっかが出ちゃって……）とその美しさに負けないファミ通DC編集部の異なる点を説明してあげます。

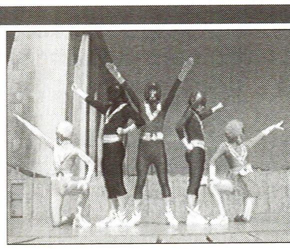
やっぱり、最大の差はスタッフ！ ファミ通DCの編集者は見たところ15～20人ぐらい、僕の編集部は『ジョイパッド』と『プレイステーションマガジン』のライターが僕を入れって9人だけ！ そしてスペースの使いかたは激違う！ 日本の場合は全編集者が広い場所に集まって、テーブルを並べて働いているが、フランスの編集部はいくつもの小さなオフィスに分けられていて、僕のところ以外にはアクションフィギュアなどが置かれてないのでちょっとまじめかなー。いつもお世話になっている相沢編集長に全ファミ通系雑誌の編集部を案内してもらいましたが、僕はあちこちに置かれているフィギュアやゲーム関連のグッズに夢中でした（大好きなゲーム関連グッズが山ほどもらえるッズコラムの担当がうらやましいなー）。あとは共通点というと、やっぱり徹夜など悲劇的な締切がどこでも同じらしい、ゲーム業界は。ま、英語・日本語・フランス語ができれば、どこでも"マイ・編集部"って感じかな？

私語：フランスでは日本のゲーム業界専門家として雑誌やテレビに出るだけじゃなくて、アマチュア特撮も作っています。仲間たちといっしょに大好きな日本の近代文化への愛を語る作品（『フランスファイブ』）を作って、いろんなイベントで上映しましたが、ついに日本のエンターテイメント業界関係の方に見せる機会がありました。やっぱりファミ通編集部での上映会は最高でした。来てもらった人たちに感謝します。僕たちにとって、日本のもののパロディを作って日本人に誉められたら最高です！ 本当にありがとうございました！ 読者の皆さんはホームページをヨロシクね！ http://www.multimania.com/francefive/

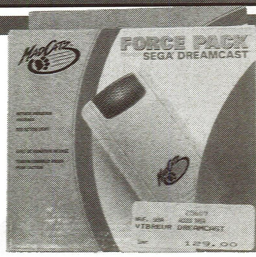
GREG'S RECOMMEND グレッグのおすすめコーナー！



➡『フランスファイブ』の上映会を開催。デキのよさにギャラリー大ウケッ！



➡『フランスファイブ』のワンシーン。アマチュアとは思えないレベルの高さ。



➡グレッグのフランス土産"光るぷるぷるぱっく"をプレゼント！ 詳しくは欄外を。

※グレッグのフランス土産"光るぷるぷるぱっく"を4名様にプレゼント。もちろん日本のDCでも使えます。欲しい方はグレッグへのメッセージを添えて、P160のあて先「グレッグ土産」係まで。締切は8/24（木）必着。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

～ハートフル♥エッセイ～
酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と（以下略）

text:田川ラメ夫 profile

●カレーと焼肉とウナギとラーメンとビールで夏を乗り切るフリーのデジタル系なんでも屋。別名無職。サイトの読者からお中元(下の写真参照)をいただきました。アトキン、どうもありがとう！　かわいいカノジョとずっと仲よくな！　来年はハムちょうだい(涙)。

矢井田瞳って、結局は椎名林檎のパクリじゃん？ というわけで(涙)、中尾彬もとい彬がいつも首に巻いている薄いヘンな布が気になってしょうがないラメ夫でございます。今月も露出度100パーセント&不快指数180パーセントのエッセイを始めマース(火星←不発)。

気がつきゃ梅雨もサクッと明けて、稲川淳二が冬眠から目覚めて怪談話で一年の生活費を稼ぐ季節になりましたね(涙)。つまり夏本番なワケで、少女が女になるシーズン(干しブドウ←不発)が到来ですけど、"夏→大胆→開放的→性犯罪多発！"みたいな短絡的かつイカレポンチフルなムードではございません。昨年末から参加している某携帯端末用ゲームのプロジェクトがいよいよ佳境に入りまして、ここのところソレ関係の仕事に生活のほとんどの時間を費やしている次第です。たぶんこの号が出るころには一段落ついていると思うんですが……というかついてないと大問題ですが(本気涙)。

なので、この2週間は個人サイトを更新できなかったり(ご迷惑をおかけしました→投稿者&読者の皆さま)、本誌編集者にっしーから一度受けた仕事を断ったり(ヒマになったら何ページでも仕事しますので……やっぱり4ページくらいで)、御社つまり弊社の兄弟会社から出ている月刊アスキーの連載記事の進行が遅れたり、3度目の結婚記念日にワイフをないがしろにしたり(涙)、歯医者の予約をすっぽかしたり、でも気分転換に『鈴木爆発』をクリアーしたり『ミスタードリラー』で700メートル掘ったり、打合せと称して焼肉食ったり、このエッセイが遅れたり……というフルオープンのダメっぷりを発揮したのでゴザイマスヨ(マルシア←不発)。

オレって困ったことに計算高いところがあるんですよ、悪い意味で(涙)。仕事を受けたら、まずその仕事の締切日から逆算して「この日くらいから仕事を始めれば間に合うだろう」と考えるんですな。で、その日までは精力的に遊ぶと。そして「そろそろやらないと本当にマズいなぁ」という時期が来たら泣きながら慌てて仕事に取りかかるんです。さぞかし当ページの担当えんどうも仕事しづらいでしょうな。「今回は休日があるので締切が早くなってるからマジで原稿書いてくださいよ。あと、『ドリラー』で1000メートルをクリアーできないのはショボいっすね。げへへ」と言われるのもわかります。……わかってるんだったら改善しやがれ！(涙)

そんなわけで、とくにこの1週間は18時間仕事して3時間メシとテレビに使って3時間寝る生活でございます。毎日1本カフェイン剤を飲んでるので、つねに心臓バクバク(キッスの世界←微妙)な状態で1日4箱のタバコを吸いつつ4リットルの清涼飲料水を飲みながらずっとパソコンの前に座ってましたヨ。もはや"人間らしい生活って、なに？"とカエルのぬいぐるみに問いかける始末っす。

自業自得です(涙)。

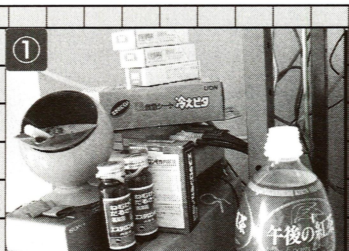
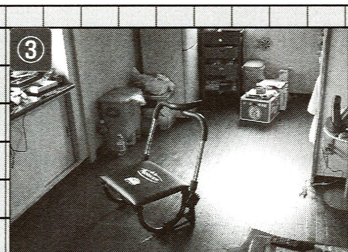
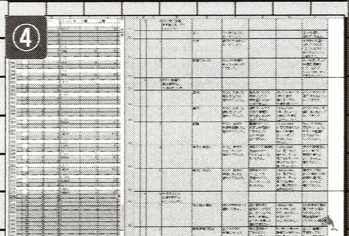
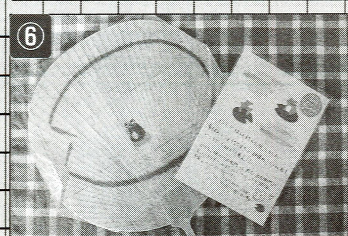
ついでだし、今回はテーマを考えないで書き始めたので(涙)、現在やってる携帯端末用ゲームの仕事の内容を、クライアントに叱られない程度に説明しますね。

簡単にいうと、人間が生まれてから死ぬまでを簡単にシミュレートした育てゲー的アドベンチャーゲームなんですヨ。ユーザーは生まれた赤ちゃんの分身のような、あるいは親のような立場で、起こるイベントにその子がどう対応してほしいかを指示すると。で、最終的にはその子(＝ユーザー)が目指している職業に就き、発生するイベントを楽しみながら、その職業でできるだけ高いレベル(政治家だったら総理大臣とか大統領とかね)になるようにプレイしていくワケ。そこそこおもしろいと思います。……そこそこ？(涙)

オレはこの企画でシナリオの一部を担当してるんだけど、ただ物語をダラダラとテキストにするだけじゃなくて、パラメーターの設定もやらなくちゃならないんですな。つまり"このイベントで上のコマンドを選んだらコッチの数値を上げて、下のコマンドを選択したらアッチの数値を下げる"という作業っす。イベントの発生条件とか、コマンド入力後の判定なんかも全部決めなきゃならない。さらにちゃんと思ったとおりにストーリーが展開されるかとか、エラーが出ないかとか、いわゆるデバッグ作業もやるわけで、ここまで来るともはやシナリオとは呼べないっすよー話が違うっすよーまだ1円もギャラもらってないから制作意欲ないっすよー、という気持ちでいっぱいですが(涙)、それはともかく、自分がゲーム作りに携わっちゃうと、機種やジャンルに関わらず「つまんないゲームの悪口を言うの、やめようかな？」なんて思っちゃいましたヨ。

……まぁ、言うけどな(涙)。

http://www.rameo.com/bakagame/にカマ～ン！

① 
② 
③ 
④ 
⑤ 
⑥ 

①本気仕事には欠かせません。
②忙しくて作業台も荒れ放題。
③せっかく買った健康器具も使ってないっす。
④例の仕事。
⑤キーンと冷えた白ワインもけっきょくワイフしか飲んでません。
⑥カエルのイラスト入りウチワをもらったヨ！

I♥DC アイラブディーシー

君たちのDCへの熱き想いを まっすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。ソフトプレゼントも大好評だぞ!

RECORD OF LODOSS WAR ~ロードス島戦記 邪神降臨~

メーカー/角川書店/ESP 発売日/2000年6月29日 価格/6800円

●育てる充実感と、なぎ倒す快感が見事にマッチした良作。ベースになった海外PCゲームのおかげか、日本のアクションRPGにはない楽しさを提供してくれている。システムで遊ばせるRPG、という海外的な発想を、キャラの個性が強い『ロードス』に採用したのは英断だろう。それをしっかり支えるネバーランドの技術力も頼もしい(ハマリバグはあるが……)。雑誌のリプレイから楽しんできた自分としては、当初設定などに納得いかないことも多かったが、含みのあるエンディングなどで多少印象はよくなった。

評価:80点(設定で−20点)

東京都 ゲーマー 24歳

●原作が好きなら10点満点。好きでなくとも、まず満足できるぐらいよい出来だ。ゲームシステムは記事にもあったとおり、パソコンの『Diablo』をもとにしたアクションRPG。ゲームを始めてすぐ、大賢者ウォートの指示に従い、ひととおりの操作法を覚えたのち、広大なフィールドへと出る。どこに行き、何をするべきかわからなくなりそうだが、歩き回っているとつぎの目標は自然と見えてくるので問題ない。むしろ冒険の舞台は広いほうが、やりがいがあっていいと思わせてくれる。そういう意味で本作は、いままでにドリームキャストで発売されたゲームの中で、一二を争うボリュームといえる。そして物語が中盤に差しかかり、行動範囲が広がると、行ったことがある場所でも、いままでと違う反応があったり、新たな道が開けていたりするのもいい。そういう場所にはたいてい武具をパワーアップするアイテムや古代単語があり、それらを集めて自身をパワーアップさせ、さらにアイテムと&古代単語を集める。これが本編そっちのけでハマれるのだ。

評価:大満足

福岡県 川並陽 24歳♂

●プレイして思ったのが、「完成度が高い!」ということ。グラフィックやキャラの動きの細やかさもさることながら、なんといってもゲームバランスが破綻していないのが見事。敵との戦闘は作業的ともいえなくないのだが、イヤにならないのは、バランス調整にとことん時間をかけた結果だろうなと推測できる。これなら『ロードス』という設定がなくても、というか違った設定のほうが歴史に残る名作になりえたのではと思えてくる。古代単語集めなど、長く遊べる要素もあって、自分なりにはかなり満足できた作品です。それだけに、バグの存在だけは残念。

評価:90点(バグで−10点)

埼玉県 床屋の息子・英二 25歳♂

角川書店より

おおむね好評なご意見、恐れ入ります。なお、コンクァラー城B4Fで、ゴーレムが邪魔している場所では、邪神像を壊したらすぐゴーレムの前でAボタン! これからプレイする人はお願いします。

(ソフト事業部 西山)

そのほかのドリームキャストソフト

レンタヒーローNo.1

メーカー/セガ・エンタープライゼス
発売日/2000年5月25日
価格/5800円

●メガドライブ版からのリメイクですが、ほぼ新作といってよいでしょう。画面は3Dになって(DCにしては少し粗いかも)、言葉だけだったギャグも、動作をともなっているのでさらに笑えます。ほんとにセガのセンスのよさがわかります。ロード時間も全体的に短く、戦闘シーンも『スパイクアウト』のシステムを使っており、すごく単純ですけど楽しめます。不満点は視点の変化が少し遅いくらいです。ぜひやってみてください。

評価:満足

DC00013749 ひさいち 15歳♂

サクラ大戦

メーカー/セガ・エンタープライゼス
発売日/2000年5月25日
価格/4800円

●初プレイとなるので楽しみにしていました。アドベンチャーパートに関しては、じつに丁寧に作られていて、ギャグあり、笑いあり、涙ありでプレイヤーを飽きさせません。また、選択肢を選ぶのにも時間制限があり、緊張感を持ってプレイできることも気持ちいいです。シミュレーションパートに関しては、光武の重量感がまず気に入りました。マップの広さも個人的にはちょうどいいです。また、必殺攻撃や合体攻撃は爽快感があり、ゲームにメリハリも出るのでいい雰囲気です。ただ、このゲームの特徴である"かばう"は、ほかのゲームにはない部分でもあり、最初は戸惑いました。まだひとり目をクリアーしたばかりですが、これから6人全員のエンディングを見る予定。久々に気持ちよくプレイできたゲームです。

評価:満足度100点

DC00012397 おやじゲーマー

インペリアルの鷹 FIGHTER OF ZERO

メーカー/グローバル・A・エンタテインメント
発売日/2000年6月29日
価格/5800円

●軍事モノなのに気軽に楽しめる、という珍しいタイトル。第二次世界大戦のミリタリーものが好きでなければ楽しめない、ということはなく、素直にフライトシューティングとしてプレイすればそれなりに楽しめる。難易度的にも『エアロダンシングF』が難しすぎた自分にはちょうどよかった。ただ爆撃だけは、誘導などのもうちょっと親切なシステムがあったほうがよかったような気がする(慣れれば大丈夫だけど……)。設定をここまでフィクションにしたのなら、もっと突拍子もない架空の機体を出してほしかった。まぁそれは次回作に期待ということで。

評価:大満足

東京都 ゲーマー 24歳

サンバDEアミーゴ

メーカー/セガ・エンタープライゼス
発売日/2000年4月27日
価格/5800円

●「何だこの快感は! 勝手に笑顔になってしまう!」。そんな魅力を完全移植したうえに、コンシューマーでの要素として必要不可欠な"達成感"が得られる"チャレンジ

7/8～7/21

編集部員たちはコレにはまった!!

1位 ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～(DC)……6人
2位 ファイナルファンタジーIX (PS)……5人
3位 ジェットセットラジオ(DC)……2人

『ジャイアントグラム2000』が1位。育成キャラどうしを戦わせて観戦するのが大ハヤリなのだ。発売まえのゲームをできるのが編集部の特権とはいえ、それでも異常な盛り上がりだぞ。今日も数少ないROMを奪うべく各地で争いが……。まさに編集部内が『ジャイアントグラム』状態ってわけだね！

編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	アドバンスド大戦略 ～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～(DC)、V-Rally2(欧州DC)
NORIKO	なし
コブラ小林	センチメンタルグラフティ2(DC)、Kanon(PC)
SIN荒沢	ファイナルファンタジーIX(PS)
こだまっち	ジャイアントグラム2000(DC)
田村	ジャイアントグラム2000(DC)、ファイナルファンタジーIX(PS)
もんち	TOMB RAIDERIV : THE LAST REVELATION(DC)、ポケットモンスター(黄)(GBC)
えんどう	ジェットセットラジオ(DC)、コナミアンティークス MSXコレクション(SS)
ムネタツ	ジャイアントグラム2000(DC)、ヴァンパイア クロニクル(DC)
おほむら	ジャイアントグラム2000(DC)
鈴木ノリック	ジャイアントグラム2000(DC)、Virtua Tennis(海外DC)
加藤	エイジ オブ キングス(PC)、テトリス ザ・グランドマスター(AC)
みのちん	スーパーロボット大戦α(PS)、ファイナルファンタジーIX(PS)
にっし～	ジェットセットラジオ(DC)、ミスタードリラー(DC)
ヒゲ犬	ジャイアントグラム2000(DC)、電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(DC)
おっさん古屋	COOL COOL TOON(DC)、ファイナルファンタジーIX(PS)
池村通信	プロ野球チームであそぼうネット！(DC)、グランディアII(DC)
すけお	ポポロクロイス物語II(PS)
あさごろう	なし
ちるぞう	ファイナルファンタジーIX(PS)

DC=ドリームキャスト、PS=プレイステーション、GBC=ゲームボーイカラー、SS=セガサターン、AC=アーケード、PC=パソコン

モード"を加え、さらにパーティーゲームまである贅沢極まりないソフトです。サンバといいながら、実際にプレイしてみると、「あっ、この曲聞いたことある！」というものが多くて、これも万人受けする理由のひとつかもしれません。さて、"マラカスコントローラ"については、センサーの感度はバッチリです。下方で振るときにはコツがいりましたが、慣れればストレスは感じないでしょう。そしてなによりも、パーティーのときにその魅力を発揮します。人前で振る快感もさることながら、他人が振っているのを見たときの愉快さがたまりません。プレイしたすべての人が気持ちよくなれる秀作です。

評価：大満足!!

DC00013644 だいふく 28歳♂

首都高バトル2

メーカー／元気
発売日／2000年6月22日
価格／5800円

●前作以上に美しいグラフィックにうっとりし、独自の対戦システムに熱くなる。今作はネット等で、前作に対するユーザーの意見をうまく取り入れた、正当なる進化形といえるだろう。前作で30キロメートルと多少物足りなかったコースを、6倍の180キロメートルと大幅に増やし、エリアで分ける。ライバルは前作にも登場したキャラも含めて300名で、分割されたエリアをそれぞれ縄張りとしている。これによりプレイヤーは、弱い相手から徐々に強い相手と勝負することになる。長く快適に遊べるように工夫されているわけだ。さらに走りに則した（？）"通り名"がつくおかげで、ネットや友人どうしで通り名自慢を交わす楽しさもある。ただ残念なのは、一瞬だが読み込みのために画面が止まること。これではテンポが悪くなるので調整してほしかった。とはいえこのゲーム、熱すぎます！

評価：満足

DC00011251 ブラフォード 29歳♂

BIOHAZARD2 Value plus

メーカー／カプコン
発売日／1999年12月22日
価格／4800円

●グラフィックのグレードアップが思ったよりもよかったです。プレイステーション版では読みにくかった壁の落書きがはっきり読めて、「こんなこと書いてあったのか～」といった新しい発見も!! イベント時のキャラの顔もくっきりしていて、エイダがじつはかわいらしいことにも驚きました。難易度設定も細かくなり、ムービーが自由に見られるようになったのも気に入りました。これで最初から遊べる隠しシナリオの難易度が選べたらもっとすばらしかったのですが、買って損はない作品です。

評価：満足

DC00013318 毛利香奈子 14歳♀

エアロダンシングF

メーカー／CRI
発売日／2000年2月24日
価格／5800円

●グラフィックが美しすぎ、でも激ムズ。しかしそれを補って余りあるリアルさがすごい。少しでも操作をミスると失速するわ、レッドアウトやブラックアウトになるわ、撃墜されるわで、1秒たりとも気が抜けない。ここまで神経を使うゲームは、日本中を捜してもあまりないと思う。

DC00013093 AOI 19歳♂

特別企画

お願い！ DCに移植して!!

上位の常連、『パワースマッシュ』の移植が決定したが、とくに激しいランキングの変化はなく、上位は前号と変わらない結果だ。というわけで1位は『NiGHTS（ナイツ）』。急上昇で4位に入った『バーニングレンジャー』と合わせて、ソニックチームがサターン用に制作したアクションが人気となっているぞ。ファンとしては、心に残る名作を再びドリームキャストで！ という想いは日々強くなっているようだ。2位は『バイオハザード3』。カプコンといえば『ディノクライシス』といい『バイオハザード2』といい、PS→PC移植→DC移植というラインが多いので、こちらの移植も近いかもネ？

7/8-7/21 移植希望BEST10

順位	前回順位	ゲームタイトル	メーカー	機種名	票数
1	1	NiGHTS（ナイツ）	セガ・エンタープライゼス	SS	29
2	2	バイオハザード3 ラストエスケープ	カプコン	PS	27
3	3	ギルティギア ゼクス	サミー/アークシステムワークス	AC	23
4	5	バーニングレンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS	15
5	5	街	チュンソフト	PS/SS	13
5	-	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	AC	13
7	8	ときめきメモリアル2	コナミ	PS	11
8	5	メタルギアソリッド	コナミ	PS	10
8	-	鉄拳タッグトーナメント	ナムコ	AC/PS2	10
10	8	クロス探偵物語	ワークジャム	PS/SS	8
次点		デイトナUSA2	セガ・エンタープライゼス	AC	7

※PS=プレイステーション、PS2=プレイステーション2、SS=セガサターン、AC=アーケード
※本誌7月14日号アンケートハガキから、無作為に500通選んで集計。

批評文投稿大募集中!!

キミたちがプレイしたソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCサポーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価（そのゲームは100点満点中、何点か）を書いて下記のあて先まで。ハガキかe-mailで応募してください。加えて掲載者の中から、毎号抽選で2名様に好きなDCソフトをプレゼント！ 欲しいDCソフト名（発売まえのソフトや限定版は不可）も記入してね。住所などの記入漏れ、ウソやパクリの投稿は無効だ！

あて先
〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I❤DC」批評文投稿係
E-mail:fantasic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

今号のソフト当選者
福岡県 川並陽さん
東京都 ゲーマーさん
オメデトウ!

■『サクラ大戦 歌謡ショウ』の舞台稽古を取材!!

ゴロに行ってほしい所やメッセージを160ページの「業界ゴロ」係まで送ってね。



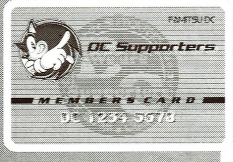
『サクラ大戦 歌謡ショウ4 アラビアのバラ』は、東京厚生年金会館で7月28日(金)から8月4日(金)(7月31日休演)
各日18時開演(7月29,30日のみ13時と18時2回公演) 公演のお問合せ レイネット:03・5465・1030



ドリームキャストをみんなで応援しよう!!

★入会特典

◎メンバーズカードの発行
◎毎月イベントを開催
◎会員ホームページへの入場
◎メールマガジンの配信(要申込み)
◎ジョイポリスの割引サービス



⬆これがDCファン羨望のメンバーズカード。

★7つの誓い

その1 ドリームキャストが1000万台売れるように応援する!
その2 全世界の全メーカーがドリームキャストに参入するように呼びかける!
その3 優秀なクリエーターにドリームキャスト用ソフトの制作を呼びかける!
その4 良質なソフト作りを続けるメーカー、ソフトハウスを応援する!
その5 ドリームキャストユーザーとクリエーターの交流をサポートする!
その6 ドリームキャストならではのスタイルを提案する!
その7 ファミ通DCを毎号買う!!

★入会手続き

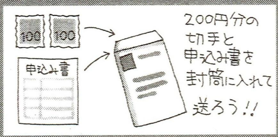
1. さまざまな入会特典があるDCサポーターズ。これに入会したい人は、まず、右ページにある入会申込み用紙を切り取ろう。ただし、切り取りたくない人は、コピーを取ってもオーケーだ。





2. 申込み用紙を切り取ったら、名前や住所、電話番号などをしっかりと記入し、以下のアンケートに答えてほしい。みんなの意見が、これからのサポーターズを作っていく。真剣に答えてくれ。

3. 申込み用紙に記入したら、切手200円分を同封し、下記のあて先まで送ってくれ。約1ヵ月後、キミのもとにメンバーカードが郵送される。7つの誓いのもと、ドリームキャストを応援するのだ。



★申込み用紙のあて先

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号
ファミ通DC編集部
「DC サポーターズ入会」係

★問合せ先 サポーターズ入会に関するご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時のあいだに、TEL 03・5433・7855までお電話ください。

DCサポーターズ

入会申込み用紙

フリガナ		生年月日	19　　年　　月　　日		
名　前		年齢	歳	性別	男　女
住　所	□□□-□□□□　都府道県　市・郡・区　町・村				
電話番号	—　—	FAX番号	—　—		
メールアドレス					

切り取り線

アンケート

❶学校もしくは職業を教えてください。
①小学生②中学生③高校生④大学生⑤短大生⑥専門学校生⑦技術職⑧事務職⑨役員⑩公務員⑪自営業⑫アルバイト⑬主婦⑭無職⑮その他（　　　　　）

❷持っているゲームマシン、および周辺機器は？（いくつでも）
①ドリームキャスト②ビジュアルメモリ③サターン④メガドライブ⑤プレイステーション2⑥プレイステーション⑦PS-one⑧ポケットステーション⑨ニンテンドウ64⑩64DD⑪スーパーファミコン⑫ファミリーコンピュータ⑬ゲームボーイ（カラー含む）⑭ワンダースワン⑮ネオジオ⑯ネオジオポケット（カラー含む）⑰PC-FX⑱PC-エンジン⑲Windows対応機種⑳マッキントッシュ㉑その他（　　　　　）

❸よく買っている雑誌は？（いくつでも）
①ファミ通DC②電撃ドリームキャスト③ドリームキャストマガジン④週刊ファミ通⑤月刊ファミ通ブロス⑥ファミ通PS⑦ファミ通64+⑧ARCADIA⑨電撃王⑩Vジャンプ⑪マイコンBASICマガジン⑫ゲーム批評⑬電撃NINTENDO64⑭The64DREAM⑮Theプレイステーション⑯HYPERプレイステーション⑰電撃プレイステーション⑱月刊ネオジオフリーク⑲Login⑳週刊アスキー㉑少年ジャンプ㉒少年サンデー㉓少年チャンピオン㉔少年マガジン㉕コミックビーム㉖コミックボンボン㉗コロコロコミック㉘その他（　　　　　）

❹1日のゲームの平均プレイ時間は？
①30分以下②30分〜1時間③1時間〜1時間30分④1時間30分〜2時間⑤2時間〜2時間30分⑥3時間〜4時間⑦4時間以上

❺1ヵ月に買うゲームソフトの本数は？
①0〜1本②2〜3本③4〜5本④6〜7本⑤8〜9本⑥10本以上

❻ゲームソフトをよく買う場所は？
①ゲームショップ②コンビニエンスストア③量販店④デパート⑤おもちゃ屋⑥インターネットショッピング⑦その他（　　　　　）

❼中古ソフトの売買は利用しますか？
①よく利用②ときどき利用③たまに利用④ほとんど利用しない⑤利用しない

❽好きなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　）

❾嫌いなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　）

⑩いままでプレイしたゲームのベスト3は？（機種問わず）
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

⑪ゲーム以外で、最近興味を持っていることは？

⑫休日の過ごしかたは？（いくつでも）
①アミューズメントパーク（ゲームセンター）②音楽鑑賞
③家庭サービス④スポーツ⑤テレビ鑑賞⑥テレビゲーム
⑦読書⑧ドライブ⑨ビデオ鑑賞⑩その他（　　　　　　）

⑬これからさき、ゲーム業界に就職したいと思いますか？もしお思いでしたら、どんな分野で働きたいか教えてください。
思う・思わない
分野
①キャラクターデザイン②ゲームデザイン③広報④サウンド
⑤シナリオライター⑥ディレクター⑦プランナー⑧プログラマー
⑨プロデューサー⑩メカデザイン⑪雑誌の編集⑫ライター
⑬その他（　　　　　　）

⑭ドリームキャストは持っていますか？
①持っている②いずれ買う予定③買う予定はない

⑮未購入の方にお聞きします。その理由は？
①遊びたいソフトがないので②機能があまりよくないので
③好きなソフトメーカーが参入していないので
④価格が高いと思うので⑤その他（　　　　　　）

⑯未購入の方にお聞きします。いつごろドリームキャストを買う予定ですか？
①好きなソフトが出たら②好きなメーカーが参入したら
③ソフトラインナップが充実してきたら④本体の価格がさらに下がったら⑤購入の予定はない⑥その他（　　　　　　）

⑰購入された方にお聞きします。本体の印象は？
価格
①かなり高い②やや高い③ふつう④やや安い⑤かなり安い
デザイン
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い
操作性
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

⑱購入された方にお聞きします。本体と同時に購入したソフトは？

⑲購入された方にお聞きします。ここ1ヵ月で購入したソフトは？

⑳購入された方にお聞きします。モデムは使用していますか？　使用している場合、なにに使用していますか？
使用している・使用していない
使用目的（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　　）

㉑今後、通信機能でなにをしたいと思いますか？（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　　）

㉒今後買いたいと思っている、ドリームキャスト用ソフトを3本挙げてください。
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

㉓好きなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉔嫌いなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉕好きなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉖嫌いなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉗今後ドリームキャストに参入してほしいメーカーは？

㉘今後ドリームキャストで、どのようなソフトを出してほしいですか？

㉙セガに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

㉚ファミ通DCに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

Data & Chart 攻略 データ&チャート

ヴァンパイア クロニクル for Matching Service

個性的なモンスターたちが闘う格闘アクション。『ヴァンパイア』シリーズの歴史がすべて詰まった、シリーズ集大成ともいえる内容なのだ。ただし、ドリームキャストダイレクトのみの取扱いとなるので、欲しい人はいますぐ予約！（http://www.d-direct.ne.jpもしくは03・5352・1500{受付時間14～22時}）

発売日	8月10日発売予定
ジャンル	格闘アクション
価格	4800円
ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	3ブロック以上使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.capcom.co.jp

自分に合ったシステムとキャラクタータイプを捜し出し、ネット対戦に挑め！

いよいよ発売が開始される『クロニクル』。本作はいままでの『ヴァンパイア』シリーズすべてのシステムとキャラクターを選択して闘うことができる。ここでは、その選択するゲームモードとキャラクタータイプの詳しい説明、そしてキャラクター全員のコマンド表を紹介するぞ。システムなどを理解したら、ネット対戦にチャレンジだ。



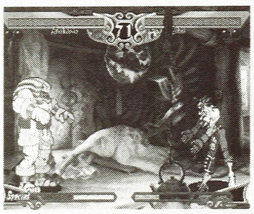
⬆まずシステムとキャラクタータイプを覚えることから始めよう。

シリーズによって異なる3種類のシステム

ゲームプレイまえに選択するゲームモードは"ヴァンパイア"、"ハンター"、"セイヴァー"の3種類から選ぶことになる。おもに勝負方法(ラウンド制orダウン制)とゲージシステム(スペシャルゲージのストックの可、不可)の選択なのだが、どのモードもシステムがまったく異なっており、戦いかたも大幅に変えていく必要がある。また、通常技の硬直などは『セイヴァー2』のもので統一されている。

ヴァンパイアシステム

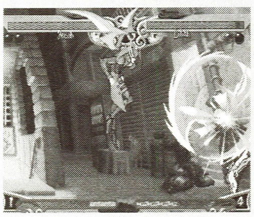
通常技や必殺技を出すことによりゲージが増え、最大まで溜まるとゲージが徐々に減っていく。その減っていく少しのあいだのみES技、EX必殺技の使用が可能。勝負方法はラウンド制。



⬅ゲージシステムが異なるため違った戦略が必要。

ハンターシステム

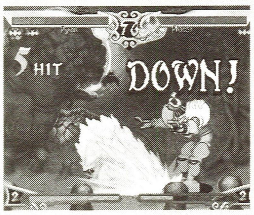
スペシャルゲージをストックすることができ、ゲージのストックがあれば自由にES技、EX必殺技を出すことができる。このモードも"ヴァンパイアシステム"と同じラウンド制で行われる。



⬅ES技からのES技などの連繋ができる。

セイヴァーシステム

このモードのみラウンド制ではなく、体力がなくなっても、すぐに試合が再開されるインパクトゲージシステムで闘う。ゲージ類などのシステムはハンターと同じものが使われている。



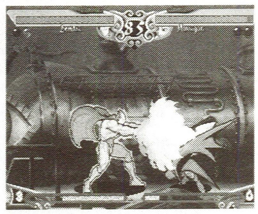
⬅スピーディーな展開で一瞬たりとも気が抜けない。

4種類あるキャラクタータイプの特徴

キャラクター選択後は"ヴァンパイア"、"ハンター"、"セイヴァー"、"セイヴァー2"の4タイプからひとつを選ぶことになる。選択したタイプにより、通常技の性質、必殺技のコマンドや性能、システムまでもが異なってくるため、タイプによって闘いかたを変える必要がある。また、『セイヴァー』から登場したジェダ、リリス、バレッタ、キュービーに関しては、アレンジされた"ヴァンパイア"、"ハンター"タイプが用意されているぞ。登場キャラこそ18人だが、性能の違う4種類のタイプがあるため、72人いるのと同じことになるのだ。

ヴァンパイアタイプ

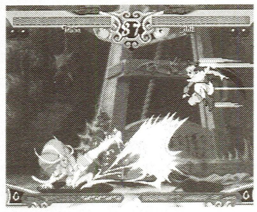
必殺技の数が少なく、コマンドも独特なものが多い。チェーンコンボは弱→中→強の3ボタンだけだが、途中で必殺技キャンセルが可能。追い打ちと、アドバンシングガードが使えない。



⬅コンボをキャンセルしてもガードされることが多い。

ハンタータイプ

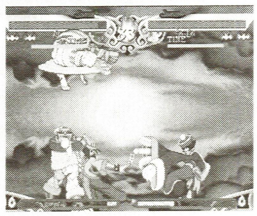
必殺技の数も増え、スペシャルゲージを使用することによりES技が可能になっている。チェーンコンボもすべてつながる6ボタンに変化。追い打ちは使えるが、アドバンシングガードは使えない。



⬅『ハンター』未登場のキャラもアレンジされて登場。

セイヴァータイプ

"ハンタータイプ"にダークフォースと空中チェーンコンボが追加されたのがこのタイプ。このほかに必殺技、EX必殺技も増え、アドバンシングガードが使用可能になっている。



⬅キャラによって、ダークフォースの内容は変化する。

セイヴァー2タイプ

ダークフォースの性能が、"セイヴァータイプ"から変化している。攻撃すべてが、体力回復のゲージ補正がかからない完全ダメージになり、特定のEX必殺技がパワーアップしている。



⬅ダークフォース中のみ空中チェーンコンボが可能。



デミトリ

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★★★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
必殺技	カオスフレア	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	空中カオスフレア	空中で↓↘→+Ⓟ	GC ES	ES	ES	ES	–
	デモンクレイドル	→↓↘+Ⓟ	GC ES	GC ES	GC ES	GC ES	ダッシュ中に出すと変化する
	バットスピン	↓↙←+Ⓚ	ES	ES	ES	ES	ヴァンパイアのみ追加入力(↓↙←+Ⓚ)でヒット数UP
	空中バットスピン	空中で↓↙←+Ⓚ	GC ES	ES	ES	ES	–
	ネガティブストーレン	投げ間合いで1回転+中 or 強Ⓟ	○	○	○	○	–
EX技	ミッドナイトプレジャー	↓→↘+ⓅⓅⓅ	○	–	–	–	セイヴァー、セイヴァー2のみ2ゲージ消費
		↓→↘+ⓅⓅ	–	○	–	–	
		小Ⓟ・中Ⓟ・→・中Ⓚ・中Ⓚ	–	–	○	○	
	デモンブラスト	↓→↘+ⓀⓀ	–	○	–	–	–
	デモンビリオン	↓→↘+ⓀⓀ	–	–	○	○	–
	ミッドナイトブリス	↓→↘+ⓅⓅ	–	–	○	○	–
	ダークサイドマスター	←↓↙+ⓀⓀ	–	–	–	○	–
ダークフォース	ダークサイドマスター	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



ガロン

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	サッドネスウインド	→+中Ⓚ	–	–	○	○	–
特殊移動	クイックムーブ	↓+ⓀⓀⓀ	–	–	○	○	–
必殺技	ビーストラッシュ(地上)	↓↘→+Ⓟ	GC ES	–	–	–	–
	ビーストラッシュ(対空)	→↓↘+Ⓟ	ES	–	–	–	–
	ビーストラッシュ(空中)	空中で→↘↓+Ⓟ	GC ES	–	–	–	–
	ビーストキャノン(地上)	↓↘→+Ⓟ	–	ES	ES	ES	通常時は1回、ES時は4回まで任意の方向+Ⓟで方向転換可(ヴァンパイアでは不可)
	ビーストキャノン(対空)	→↓↘+Ⓟ	–	GC ES	GC ES	GC ES	
	ビーストキャノン(空中)	空中で↗→↘+Ⓟ	–	ES	–	–	
		空中で↓↘→+Ⓟ	–	–	ES	ES	
	クライムレイザー	↓↑+Ⓚ	ES	ES	ES	ES	–
	ミリオンフリッカー	←↓↙+Ⓟ	–	ES	–	–	–
		↓↙←+Ⓟ	–	–	ES	ES	Ⓟ連打でヒット数UP
	ワイルドサーキュラー	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓚ	ES	ES	ES	ES	–
EX技	ビーストキャノン(地上)	←↙↓↘→+ⓅⓅ	○	–	–	–	方向転換可(1回)　地上：↖で左上、↗で右上　対空：↗で右、↘で右下　空中：↗で右上、↘で右にのみに転換可
	ビーストキャノン(対空)	↓↙↗+ⓅⓅ	○	–	–	–	
	ビーストキャノン(空中)	空中で↖←↙↓↘+ⓅⓅ	GC	–	–	–	
	ドラゴンキャノン	→↘↓↙←+ⓅⓅ	–	○	–	–	–
		←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	–	○	–	–
		←↙↓↘→+ⓅⓅ	–	–	–	○	–
	ミラージュボディ	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	○	–	○	–
	モーメントスライス	弱Ⓟ・中Ⓟ・→・弱Ⓚ・中Ⓚ	–	–	○	○	–
ダークフォース	ミラージュボディ	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



フェリシア

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	キャットクリンチ	相手の近くで挑発	○	○	○	○	–
	EXチャージ	↓↓+ⓀⓀ	–	–	○	○	–
	トイタッチ	相手ダウン中↓↓+Ⓟ	–	–	ES	ES	–
特殊動作	ヘッドライド	ジャンプで相手の頭上へ行く	–	–	○	○	–
	ウォールクラッチ	ジャンプ中画面端で←	○	○	○	○	–
	ダッシュ中断	ダッシュ方向とは逆にレバーを入れる	○	○	○	○	–
必殺技	サンドスプラッシュ	↓↘→+Ⓚ	GC ES	GC ES	–	–	–
	ローリングバックラー	←↙↓↘+Ⓟ	ES	–	–	–	Ⓟで追加攻撃
		↓↘→+Ⓟ	–	ES	ES	ES	
	ローリングスクラッチ	→↘↓↙←+Ⓟ	ES	–	–	–	ボタン連打でヒット数UP
		↓↙←+Ⓟ	–	ES	–	–	
	デルタキック	←↓↙+Ⓚ	ES	ES	–	–	–
		→↓↘+Ⓚ	–	–	GC ES	GC ES	
	ヘルキャット	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓚ	ES	ES	ES	ES	–
	キャットスパイク	→↓↘+Ⓟ	–	–	ES	ES	–
EX技	ダンシングフラッシュ	↓↘→←↙↓+ⓅⓅⓅ	○	–	–	–	–
		→↓↘+ⓅⓅ	–	○	–	–	
		←↙↓↘→+ⓅⓅ	–	–	○	○	
	プリーズヘルプミー	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	○	○	○	–
	キティザヘルパー	←↓↙+ⓀⓀ	–	–	–	○	–
ダークフォース	キティザヘルパー	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



アナカリス

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	聖者の歩み	→+中Ⓚ	○	○	○	○	中段技
	大いなる墓碑	斜めジャンプ中↘+Ⓚ	○	○	○	○	–
	聖なる墓碑	斜めジャンプ中↓+Ⓚ	○	○	○	○	–
特殊動作	空中浮遊	垂直ジャンプ中にレバー↑	○	○	○	○	–
	3段ジャンプ	ジャンプ中にレバー↖ or ↑ or ↗	○	○	○	○	–
	ワープ	画面端を背にしてバックダッシュ	–	○	○	○	反対側から出現
必殺技	言霊返し(吸い込む)(空中可)	→↘↓↙←+Ⓟ	○	–	–	–	相手の飛び道具を吸い込む　ヴァンパイアは空中不可
		↓↙←+Ⓚ	–	○	○	○	
	言霊返し(吐く)(空中可)	↓↘→+Ⓚ	ES	○	ES	ES	吸い込んだ飛び道具を吐く　ヴァンパイアは空中不可
	棺の舞(空中可)	ⓅⓅⓅ or ⓀⓀⓀ	○	–	–	–	ヴァンパイア、ハンターはレバー← or →で落下地点変化。ヴァンパイア、ハンターは空中不可
		同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	ES	–	–	
		↓↓+Ⓟ or Ⓚ	–	–	ES	ES	
	王家の裁き	空中で→↙↓↘+Ⓟ	GC	–	–	–	–
		空中で↓↘→+Ⓟ	–	ES	ES	ES	
	コブラブロー	→←→+Ⓟ	○	–	–	–	–
		←→+Ⓟ	–	ES	ES	ES	
	ミイラドロップ	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	咎めの穴	ダウン中→↓↘+Ⓚ	–	–	ES	ES	–
	真実の教え	ガード中→↓↘+ⓅⓅ	–	–	GC ES	–	GC専用技。ESのみ可
EX技	ファラオマジック(空中可)	中Ⓚ・弱Ⓟ・↓・弱Ⓚ・中Ⓟ	○	○	○	○	ヴァンパイア、ハンターは空中不可
	ファラオスプリット	弱Ⓟ・弱Ⓟ・↓・中Ⓚ・強Ⓚ	–	○	–	○	–
	奈落の穴	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	○	○	○	–
	ファラオサルベーション(空中可)	強Ⓚ・中Ⓟ・↓・中Ⓚ・強Ⓟ	–	–	○	○	2ゲージ消費
	ファラオデコレーション(空中可)	強Ⓚ・中Ⓟ・弱Ⓚ・↓・弱Ⓟ・中Ⓚ・強Ⓟ	–	–	○	○	3ゲージ消費
	真実の教え	ガード中→↓↘+ⓅⓅ	–	–	–	GC	GC専用技
ダークフォース	ファラオスプリット	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–

※技表のⓅはパンチ、Ⓚはキック、GCはガードキャンセルを表しています。また、タイプ別オススメランクの星の数は編集部で独自に調べたものです。



モリガン

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★★★	セイヴァー2	★★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	シェルキック	空中で↓+Ⓚ	–	○	–	○	–
特殊移動	バーチカルダッシュ	弱Ⓚを押しながら→→ or ←←	–	○	–	–	–
	前方バーチカルダッシュ	↓↑ or ↓↗	–	–	○	○	–
	後方バーチカルダッシュ	↓↖	–	–	○	○	–
必殺技	ソウルフィスト	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	空中ソウルフィスト	空中で↑↗→+Ⓟ	GC ES	ES	–	–	ヴァンパイアのみGC可
		空中で↓↘→+Ⓟ	–	–	ES	ES	
	シャドウブレイド	→↓↘+Ⓟ	GC ES	GC ES	GC ES	GC ES	–
	ベクタードレイン	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	シェルキック	ジャンプ中↓↙←+Ⓚ	GC ES	–	–	–	–
EX技	ダークネスイリュージョン(空中可)	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ	○	○	○	○	ヴァンパイアは空中不可
	バルキリーターン(空中可)	→↘↓↙←+Ⓚ後Ⓟ or Ⓚ	○	○	○	○	–
	アストラルビジョン(空中可)	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・中Ⓟ・強Ⓟ	–	○	–	○	–
	フィニッシングシャワー	中Ⓟ・弱Ⓟ・←・弱Ⓚ・中Ⓚ	–	–	○	○	–
	クリプティックニードル	→・強Ⓟ・中Ⓟ・弱Ⓟ・→	–	–	○	○	–
ダークフォース	アストラルビジョン	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



サスカッチ

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★★
ハンター	★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊動作	ダッシュ中断	ダッシュと逆方向にレバーを入れる	–	–	○	○	前後ダッシュ共に可能
必殺技	ビッグタイフーン	→↓↘+Ⓚ	GC ES	GC ES	GC ES	GC ES	–
	ビッグタワーズ	↓↓+ⓅⓅⓅ	○	–	–	–	–
		↓↓+Ⓟ	–	ES	ES	ES	
	ビッグスイング	投げ間合いで1回転+Ⓚ	–	–	ES	ES	ヴァンパイアとハンターのみ1回転半にすることで変化
		投げ間合いで1回転+中 or 強Ⓚ	ES	ES	–	–	
	ビッグスノー	↙↓↘→+Ⓟ	○	–	–	–	–
		↓↘→+Ⓟ	–	ES	–	–	
	ビッグブレス	↓↘→+Ⓟ	–	–	ES	ES	–
	ビッグブランチ	投げ間合いで↓↙←+中 or 強Ⓚ	○	○	○	○	–
		投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	–	ES	ES	ES	
	ビッグシェイク	投げ間合いで→↘↓+中 or 強Ⓟ	○	–	–	–	–
	ビッグサイクロン	↓↙←+Ⓚ	–	ES	–	–	–
	ビッグブロウ	→↓↘+Ⓟ	–	–	ES	ES	タメ押し可
EX技	ビッグフリーザー	↓↘→+ⓅⓅⓅ	○	–	–	–	–
		←↙↓↘→+ⓅⓅ	–	○	○	○	
	ビッグアイスバーン	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	○	○	○	–
	ビッグスレッジ	投げ間合いで2回転+ⓀⓀ	–	–	○	○	–
	ビッグトラップ	←↙↓↘→+スタート	–	–	○	○	–
	ビッグレジスター	←↓↙+ⓀⓀ	–	–	–	○	–
ダークフォース	ビッグレジスター	弱Ⓟ+弱Ⓚ or 中Ⓟ+中Ⓚ	–	–	○	–	–
	ビッグレジスターウィズMAPS	強Ⓟ+強Ⓚ	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



ビシャモン

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	斬り返し	レバー前入れⓅ攻撃後Ⓟ	○	○	○	○	–
必殺技	鬼炎斬	リバーサル時→↓↘+Ⓟ	ES	GC ES	GC ES	GC ES	–
	絡め魂	←↙↓↘→+Ⓟ	–	–	ES	ES	–
	空中絡め魂	垂直ジャンプ中↑↗→+Ⓟ	○	–	–	–	–
		空中で←↙↓↘→+Ⓟ	–	–	ES	ES	
		空中で↑↗→+Ⓟ	–	ES	–	–	
	魂寄せ	絡め魂ヒット中←+Ⓟ	–	–	○	○	–
	撥ね刃	←↙↓↘→+Ⓟ	○	ES	–	–	–
	辻疾風	撥ね刃 or 絡め魂ヒット中に↓↘→+Ⓟ	○	ES	ES	ES	ヴァンパイアハンターは撥ね刃のみ
	返し刃	撥ね刃ヒット中に↓↙←+Ⓟ	○	–	–	–	ヴァンパイアハンターは撥ね刃のみ
		撥ね刃ヒット中に←+Ⓟ	–	○	–	–	
	切り捨て御免	投げ間合いで→↘↓↙↘+Ⓟ	ES	–	–	–	–
		投げ間合いで1回転+Ⓟ	–	ES	–	–	
		投げ間合いで1回転+中 or 強Ⓟ	–	–	ES	ES	
	上段搔っ捌き	←タメ→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	タメ時間により3段階に変化
	下段搔っ捌き	←タメ→+Ⓚ	ES	ES	ES	ES	タメ時間により3段階に変化
	上段居合い斬り	←タメ→←→+ⓅⓅ	ES	–	–	–	ES専用技
	下段居合い斬り	←タメ→←→+ⓀⓀ	ES	–	–	–	ES専用技
EX技	鬼首捻り	→↘↓↙+ⓅⓅ	○	–	–	–	ヴァンパイア、ハンターは近距離で投げ、遠距離で打撃に変化
		→↘↓↙←+ⓅⓅ	–	○	○	○	
	連ね斬り	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	○	–	–	–
	閻魔石	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	–	○	○	–
	晒首さらし	相手ダウン中↓↓+ⓅⓅ	–	–	○	○	–
ダークフォース	強化鎧：黄金帷子	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



ビクトル

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★
ハンター	★★	セイヴァー2	★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊移動	ミニマムステップ	↓+ⓀⓀⓀ	–	–	○	○	–
必殺技	ジャイロクラッシュ	↓↙←→+Ⓟ	ES	–	–	–	–
		↓↙←+Ⓟ	–	ES	ES	ES	
	メガステイク	↓タメ↑+Ⓟ	–	–	ES	ES	–
	ギガバーン	↓↙←+Ⓚ	GC	GC ES	–	–	–
		→↓↘+Ⓚ	–	–	GC ES	GC ES	
	ギガハンマー	←タメ→+Ⓟ	ES	ES	–	–	–
	メガフォーリッド	←タメ→+Ⓟ	–	–	ES	ES	–
	ギガバスター	←タメ→+Ⓚ	ES	ES	–	ES	–
	グラビトンナックル	Ⓟ投げ直前に↓↑+Ⓟ	○	○	○	○	–
	ハイギガバスター	↙↗+Ⓚ	ES	–	–	–	–
	メガショック	投げ間合いで↓↘→+中 or 強Ⓚ	○	○	○	○	–
		投げ間合いで↓↘→+Ⓚ	–	–	○	○	
	メガスパイク	投げ間合いで1回転+ⓅⓅⓅ	○	–	–	–	–
		投げ間合いで1回転+中 or 強Ⓟ	–	○	–	–	
		投げ間合いで1回転+Ⓟ	–	–	○	○	
EX技	サンダーブレイク	↓タメ↑+ⓅⓅ or ⓅⓅⓅ	○	–	–	–	ヴァンパイアはⓅⓅで前方のみ、ⓅⓅⓅだと後方にも電撃を出す
		↓タメ↑+ⓅⓅ	–	○	–	–	
		↓タメ↑+ⓀⓀ	–	–	○	○	
	グレートゲルデンハイム	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	○	–	○	発動後Ⓟボタンの地上攻撃がすべて投げになる
	ギガブルート	←タメ→+ⓅⓅⓅ	○	–	–	–	–
		→↓↘+ⓅⓅ	–	–	–	○	
	ゲルデンハイム3	投げ間合いで2回転+ⓀⓀ	–	–	○	○	–
ダークフォース	グレートゲルデンハイムS	弱Ⓟ+弱Ⓚ or 中Ⓟ+中Ⓚ	–	–	○	–	立ちⓅ攻撃がすべて掴み技になる
	グレートゲルデンハイムL	強Ⓟ+強Ⓚ	–	–	○	–	地上の中 or 強攻撃に電撃効果がつく
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



オルバス

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	キラーボルテクス	空中で↓+強Ⓚ	−	−	○	○	ヴァンパイアとハンターは通常のジャンプ強Ⓚ
	スピニングカーレント	ダッシュ中に強Ⓟ	○	○	○	○	−
必殺技	ポイズンブレス	←↙↓↘→+Ⓚ	ES	−	−	−	−
		↓↘→+Ⓚ	−	ES	−	−	
		←タメ→+Ⓚ	−	−	ES	ES	
	スクリュージェット	←→+Ⓟ	ES	ES	−	−	−
	トリックフィッシュ	バックダッシュ中にⓀ	ES	ES	ES	ES	−
		→↓↘+Ⓚ	−	−	GC ES	GC ES	
	ソニックウェーブ	↓↘→+Ⓟ	GC	GC ES	−	−	−
		←タメ→+Ⓟ	−	−	ES	ES	
	クリスタルランサー	投げ間合いで→↘↓↙←+Ⓟ	ES	−	−	−	−
		投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	−	ES	ES	ES	
	ジェムズアンガー	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓚ	ES	ES	ES	ES	−
EX技	アクアスプレッド	→↘↓+ⓅⓅⓅ or ⓀⓀⓀ	○	−	−	−	Ⓟで指定、Ⓚで自動
		→↘↓+ⓅⓅ or ⓀⓀ	−	○	○	○	
	シーレイジ	←↙↓↘→+ⓅⓅ	−	○	○	○	−
	ウォータージェイル	→↓↘+ⓅⓅ	−	○	○	○	−
	ダイレクトシザーズ	↓↓+ⓅⓅ	−	○	○	○	特定のカラーでのみ使用可。3ゲージ消費
ダークフォース	リバーサイドドロップ	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	○	−	ダークフォース中にⓀⓀⓀで兜蟹乗り降り
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	−	○	−



ザベル

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊動作	空中ダッシュ	空中で→→ or ←←	○	○	○	○	−
必殺技	デスハリケーン（空中可）	↓↙←+Ⓚ	GC ES	GC ES	ES	ES	−
	スカルジャベリン	相手ダウン中↓↑+Ⓚ	ES	−	−	−	−
	スカルスティング（空中可）	↓↑+Ⓚ	−	ES	ES	ES	−
	スカルパニッシュ	投げ間合いで↓↘→↗+中 or 強Ⓟ	ES	−	−	−	−
		投げ間合いで→↘↓↙←+Ⓟ	−	ES	−	−	
		投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	−	−	ES	ES	
	ヘルズゲート	←↙↓↘→+Ⓚ	○	○	○	○	−
	デスフレーズ	ガード中→↓↘+Ⓚ	−	−	GC ES	GC ES	GC専用技
EX技	イービルスクリーム	→←+ⓅⓅⓅ	○	−	−	−	−
		→←+ⓅⓅ	−	○	○	○	−
	デスボルテージ（空中可）	→↘↓↙←+ⓀⓀ	○	○	○	○	ヴァンパイアの空中のみGC可
	ヘルダンク	→↓↘+ⓅⓅ	−	○	○	○	−
	アルティミットアンデッド	←↓↙+ⓀⓀ	−	−	−	○	−
ダークフォース	アルティミットアンデッド	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	○	−	−
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	−	○	−



ドノヴァン

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★	セイヴァー2	★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	ペヘラーウタルナ	空中で↙ or ↓ or ↘+弱Ⓚ	○	○	○	○	剣無し時不可
	ドゥースラーウタルナ	空中で↙ or ↓ or ↘+中Ⓚ	○	○	○	○	
	ティースラーウタルナ	空中で↙ or ↓ or ↘+強Ⓚ	○	○	○	○	
	ダバーナペール	→+強Ⓚ	○	○	○	○	−
必殺技	キルシュレッド(剣を刺す)	同じ強さのⓅ+Ⓚ	ES	ES	−	−	−
		↓↙←+Ⓚ	−	−	ES	ES	
	キルシュレッド(剣を戻す)(空中可)	剣が刺さっているとき､同じ強さのⓅ+Ⓚ	GC	○	−	−	ヴァンパイアの空中のみGC可能
		↓↙←+Ⓚ	−	−	○	○	
	キルシュレッド(剣に落雷)	剣が刺さっているとき、↓↙←+Ⓟ	−	−	ES	ES	−
	イフリートソード	→↓↘+Ⓟ	GC ES	GC ES	GC ES	GC ES	剣無し時は出せない
	ブリザードソード	←↙↓↘→+Ⓟ	−	ES	ES	ES	剣無し時は出せない
	ライトニングソード	←↓↙+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	剣無し時は出せない。連打でヒット数UP
	ソードグラップル	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	○	○	○	○	剣無し時は出せない
EX技	プレスオブデス	←↙↓↘→+Ⓚ	−	○	○	○	−
	チェンジイモータル	中Ⓟ・弱Ⓟ・←・弱Ⓚ・中Ⓚ	○	○	○	○	−
	スレイシュレッド	←↓↙+ⓀⓀ	−	−	−	○	−
ダークフォース	スレイシュレッド	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	○	−	−
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	−	○	−



レイレイ

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	乱鉄	→+中Ⓟ	○	○	○	○	−
	壊怒牙	→+強Ⓟ	○	○	○	○	−
特殊移動	空中ダッシュ	空中で→→ or ←←	○	○	○	○	−
必殺技	暗器砲	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	−
	返響器(空中可)	↓↙←+Ⓟ	GC ES	GC ES	ES	ES	−
	旋風舞(空中可)	→↓↘+Ⓟ	ES	ES	GC ES	GC ES	GCは地上のみ可。Ⓟ連打でヒット数UP。Ⓚで切り離せる
	放天撃	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	○	○	○	○	−
EX技	天雷破	弱Ⓚ・強Ⓚ・中Ⓟ・中Ⓟ・↑	○	○	○	○	−
	地霊刀	←↙↓↘→+ⓀⓀ	−	○	○	○	−
	中華弾	←↙↓↘→+ⓅⓅ	−	−	○	○	−
ダークフォース	離猛魂	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	○	−	−
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	−	○	−



フォボス

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★★★	セイヴァー2	★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊動作	空中ダッシュ	空中で→→ or ←←要素	○	○	○	○	−
	浮遊	空中でレバー↑	−	−	○	○	−
必殺技	プラズマビーム	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	−
		↓↘→+Ⓚ	ES	−	ES	ES	−
	マイトランチャー(空中可)	↓↙←+Ⓟ	ES	−	ES	ES	ヴァンパイア、ハンターは空中不可
		↓↘→+Ⓚ	−	ES	−	−	
	サーキットスクラッパー	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	ES	ES	ES	ES	−
	リフレクトウォール(空中可)	ガード中に→↓↘+Ⓟ	GC	GC	GC	GC	GC専用技
	ジェノサイドバルカン	←↓↙+Ⓟ	−	ES	ES	ES	−
	プラズマトラップ	空中で↓↙←+Ⓚ	−	−	ES	ES	−
EX技	コンフュージョナー	→↓↘+ⓀⓀ	−	○	−	−	−
	ファイナルガーディアン	→↘↓↙←+ⓀⓀ	−	○	−	−	−
	イレイジングスフィア	←↓↙+ⓀⓀ	−	−	○	○	−
	ファイナルガーディアンβ	→↓↘+ⓀⓀ	−	−	○	○	−
	レイオブドゥーム	↓→↘+ⓅⓅ	−	−	−	○	−
ダークフォース	レイオブドゥーム	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	○	−	−
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	−	−	−	○	−



パイロン

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	急降下攻撃	空中で↙ or ↓ or ↘+Ⓟ	○	○	○	○	ヴァンパイアのジャンプ中Ⓟ攻撃と同じ
必殺技	ソルスマッシャー	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	空中ソルスマッシャー	空中で↑↗→+Ⓟ	GC ES	ES	–	–	
		空中で↓↘→+Ⓟ	–	–	ES	ES	–
	ゾディアックファイア	→↓↘+Ⓟ	GC ES	GC ES	GC ES	GC ES	–
	オービタープレイズ	空中で↓↙←+Ⓚ	GC ES	ES	ES	ES	–
	プラネットバーニング	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	ギャラクシートリップ(空中可)	←↓↙+Ⓟ or Ⓚ	GC	○	○	○	ヴァンパイアの空中時のみGC可。ボタンにより出現位置変化
EX技	コスモディスラプション	←↙↓↘→+ⓅⓅ or ⓀⓀ	–	○	○	○	–
	バイルドヘル(空中可)	→↓↘+ⓀⓀ	–	–	○	○	–
	シャイニングジェミニ	↓→↘+ⓅⓅ	–	–	–	○	–
ダークフォース	シャイニングジェミニ	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



ジェダ

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★	セイヴァー2	★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊動作	ダッシュ軌道変化	ダッシュ中↖ or ↑ or ↗ or ↙ or ↓ or ↘	○	○	–	–	–
	バルゾ=ベルドーノ	空中で→→	○	○	○	○	攻撃判定を持つ滑空。セイヴァー2のみ若干方向を操作できる
	バルゾ=ベルドーノ(水平方向)	空中で→↗	–	–	–	○	
	バルゾ=ベルドーノ(下方向)	空中で→↘	–	–	–	○	
必殺技	ディオ=セーガ(空中可)	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	ネロ=ファティカ	↓↙←+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	イラ=スピンタ	空中で→↘↓↙←+Ⓚ	ES	ES	ES	ES	–
	イラ=ピアノ	イラ=スピンタ後Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	サングェ=パッサーレ	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓚ	○	○	○	○	–
	スプレジオ	ガード中→↓↘+Ⓟ	GC ES	GC ES	GC ES	–	ヴァンパイア、ハンター、セイヴァーはGC専用技
		→↓↘+Ⓟ	–	–	–	GC ES	
EX技	フィナーレ=ロッソ	↓↓+ⓅⓅ	○	○	○	○	–
	プロヴァ=ディ=セルヴォ	←↙↓↘→+ⓀⓀ後Ⓚ	○	○	○	○	–
	サントゥアーリオ	←↓↙+ⓀⓀ	–	–	–	○	–
ダークフォース	サントゥアーリオ	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



リリス

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊移動	ハイジャンプ	↓↑	–	–	○	○	–
	空中ダッシュ	空中で→→	○	○	–	–	–
必殺技	ソウルフラッシュ	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	空中ソウルフラッシュ	空中で↓↘→+Ⓟ	GC ES	–	ES	ES	ヴァンパイアのみGC可
	シャイニングブレード	→↓↘+Ⓟ	GC ES	GC ES	GC ES	GC ES	–
	メリーターン	↓↙←+Ⓚ	ES	ES	ES	ES	–
	空中メリーターン	空中で↓↙←+Ⓚ	–	ES	–	ES	–
	ミスティックアロー	→↘↓↙←+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
EX技	スプレンダーラブ	→↓↘+ⓀⓀ	–	○	○	○	–
	ルミナスイリュージョン(空中可)	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・中Ⓟ・強Ⓟ	○	○	○	○	ヴァンパイアは空中不可
	グルーミーパペットショー	←↙↓↘→+ⓀⓀ	–	–	○	○	2ゲージ消費
ダークフォース	マインドレスドール(ミミックドール)	弱Ⓟ+弱Ⓚ or 中Ⓟ+中Ⓚ	–	–	○	–	分身が後ろをついてくる
	マインドレスドール(ミラードール)	強Ⓟ+強Ⓚ	–	–	○	–	モリガンのアストラルビジョンと同タイプ
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



バレッタ

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★★	セイヴァー	★★★
ハンター	★★★★	セイヴァー2	★★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊技	トリッキーバスケット	→ or ←+中Ⓟ	○	○	○	○	–
	サプライズ&ホップ	→ or ←+中Ⓚ	○	○	○	○	–
	マリス&マイン	↘+強Ⓚ	○	○	○	○	–
	スタンプル&ブレード	ダッシュ中に→ or ←+中Ⓟ	○	○	○	○	中段技
特殊動作	2段ジャンプ	ジャンプ中にレバー↖ or ↑ or ↗	○	○	○	○	–
	テルミーホワイ	↙ or ↓ or ↘+ⓀⓀⓀ	○	○	○	○	相手の股下をくぐることもできる移動技
必殺技	上段スマイル&ミサイル	↓↘→+Ⓟ	ES	ES	–	–	–
		←タメ→+Ⓟ	–	–	ES	ES	
	下段スマイル&ミサイル	↓↘→+Ⓚ	ES	ES	–	–	–
		←タメ→+Ⓚ	–	–	ES	ES	
	ハッピー&ミサイル	空中で↓↘→+Ⓟ	ES	ES	–	–	–
		↓タメ↑+Ⓟ	–	–	ES	ES	
	チアー&ファイアー	→↓↘+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	シャイネス&ストライク	↓↙←+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	ボタンタメで3段階まで変化
	センチメンタルタイフーン	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	ジェラシー&フェイク	ガード中に→↓↘+Ⓚ	GC	GC	GC	GC	GC専用技
EX技	クールハンティング	←↙↓↘→+ⓅⓅ	○	○	○	○	–
	ビューティフルメモリー	←↙↓↘→+ⓀⓀ	○	○	○	○	–
	アップルフォーユー	投げ間合いで→↘↓↙←+ⓀⓀ	○	○	○	○	–
	人形爆弾(仮)	←↓↙+ⓀⓀ	–	–	–	○	–
ダークフォース	ザ・キリングタイム	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–



キュービー

タイプ別オススメランク			
ヴァンパイア	★★	セイヴァー	★★★★★
ハンター	★★★	セイヴァー2	★★★★

種類	技名	コマンド	ヴァンパイア	ハンター	セイヴァー	セイヴァー2	備考
特殊動作	浮遊	ジャンプ中レバー↑入れっぱなし	○	○	○	○	–
	空中ダッシュ	空中で→→ or ←←	○	○	–	–	ハンターは後方ダッシュ不可
	ホーミングダッシュ	空中で→→	–	–	○	○	–
必殺技	S×p(空中可)	Ⓚ連打	○	○	○	○	–
	C→R(空中可)	←↙↓↘→+Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	△A(空中可)	↓↙←+Ⓚ	ES	ES	ES	ES	–
	O.M.	投げ間合いで→↘↓↙←+中 or 強Ⓟ	ES	ES	ES	ES	–
	R.M.	ガード中→↓↘+Ⓚ	GC ES	GC ES	GC ES	GC ES	GC専用技
EX技	Qj(空中可)	→↓↘+ⓅⓅ	○	○	○	○	–
	+B(空中可)	←↙↓↘→+ⓀⓀ	○	○	○	○	–
	i2	←↓↙+ⓀⓀ	–	–	–	○	–
ダークフォース	i2	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	○	–	–
	名前なし	同じ強さのⓅⓀ同時押し	–	–	–	○	–

Data & Chart

D&C攻略 データ&チャート

TOMB RAIDERⅣ : THE LAST REVELATION

高難度なアクションと謎解きが特徴のアクションアドベンチャー。発売されて約1週間が経過したが、そのあまりもの手強さに舌を巻いているプレイヤーも多いことだろう。そこで今回の攻略では、ゲーム序盤から中盤にかけてのステージで、とくに迷いそうな場面のヒントを掲載。これを参考に脳細胞をフル活用せよ!!

発売日	発売中	通信機能	非対応
ジャンル	アクション	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	35ブロック使用		
発売元	カプコン		
開発元	アイドス・インタラクティブ		

http://www.tombraider-4.com/

各ステージの難所を乗り越えるためのヒント集!!

ララ16歳時代の"アンコールワット"から、中盤の"大いなる書庫"まで、行き詰まりやすそうな場面を、ララが冒険する順路に沿ってピックアップ。ちょっとした小技も紹介したので参考にすべし。

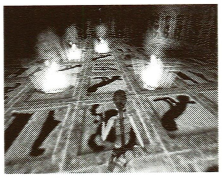
① アンコールワット

② レインボーレース

ルート分岐　途中でふたつのルートに分岐する場面がある。そこに至るまでに、アイテムの"ゴールデンスカル"をすべて集めていれば"気高き者の進む道"、なければ"異端者の進む道"へと分岐する。

③ トゥーム・オブ・セト

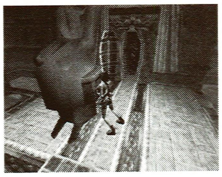
光る床の部屋　光る床の位置をよく観察しよう。光る床どうしの間隔をよく見れば、それぞれジャンプして届く床と、届かない床があるということがわかるだろう。あとは踏み外さないように……。



➡光る床は踏むと燃える。近づくと火が移るので気をつけよう。

④ セトの石室

セトの安置された部屋　セトの棺に近づくとイベントが発生し、つぎの部屋でゾンビが出てくる。ここでは真ん中の石像が動かせる。どこにどう動かすかは、床の色を注意深く観察すればわかるはずだ。



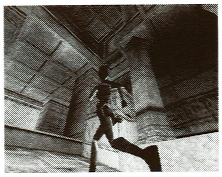
⬅ゾンビは倒すことができない。急いで石像を動かすのだ。

⑤ 王家の谷

⑥ KV5

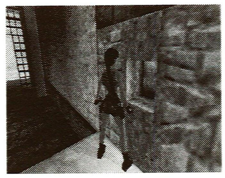
⑦ カルナーク神殿

天井の裏　建物の中に入ると、ララが天井右上を気にして眺める場所がある。じつはそこには重要なアイテムが隠されているので、岩を登って天井裏へ行ってみよう。



➡おもむろに上を向くララ。自然とカメラ視点が変わるぞ。

扉を開く方法　つぎのステージへ進む扉を開くには、神殿の地下にあるふたつのくぼみのうちどちらかに、あるアイテムをはめ込む。天井裏で取ったあのアイテムだ。

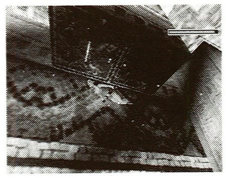


➡ただのくぼみだと思っても、とりあえずは調べてみよう。

⑧ 大ホール

⑨ ホーリーレイク

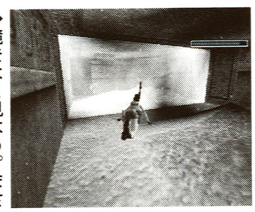
湖中央の建物　来てすぐのときは、湖中央の建物へはまだ入れない。まずは迂回して奥の建物に行こう。鍵を開ける仕掛けがあるぞ。



⬅レバーは非常に見つけにくい場所にある。上下左右を気にしよう。

レバーを捜す　湖中央の建物に入ったら、水中を隅々まで泳いで視点が変化する場所を捜そう。そこではレバーが見つかるはずだ。これを引けば、床の入り口が開く。

水中の鏡　何もない部屋だと思うと大間違い。いま自分が泳いでいる部屋と、鏡に映る部屋をよく見比べよう。どこかが違っているぞ。



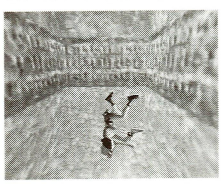
➡鏡をよく見よう。まさに突破口が開けているぞ。

こんな小技も使ってみよう!!

ゲームでとくに重要なのは、ララを自由自在に操れるようになること。そのためにはララ自身が使えるアクションを早く覚え、応用していくのが近道となる。ここでは、プレイする際に知っておけば、何かと役に立つ小技を紹介しよう。

方向転換をまめに使う

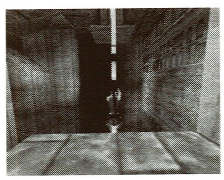
反対側を向きたいときは極力方向転換を使おう。案外忘れがちだが、使い慣れると敵に襲われたときなど、とっさの状況で活用できるぞ。



⬅行き止まりでつまずいて、即ターンしたいときに使うのも有効。

上手なバックジャンプ

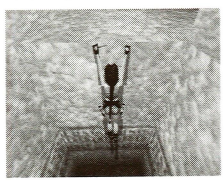
棒などから違う足場へ跳び移る際に使うバックジャンプ。だいたい跳び移る場所が腰の位置にくるように調整すれば失敗は少ないぞ。



⬅だいたいこんな位置。ジャンプと後ろを同時に押すのだ!

いつでもハイフォール

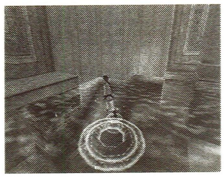
高い場所から降りる際は、つねにハイフォールを使いたい。目測が誤っていた場合も、こうしておけば助かる確率が高くなるからだ。



⬅段差ではどんなときもハイフォールを心がけよう。安全第一で。

⑩ カルナーク神殿（2度目）

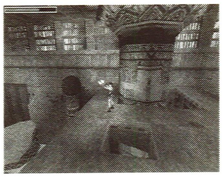
水上を歩ける　神殿の地下にあるくぼみに、アイテムをはめてみる。何の変化もしていないように思えるが、じつは水の中に特殊な砂が注がれて、水が固まっているのだ。つまり水の上に乗っても大丈夫！



➡空中浮遊でも忍者でもない。水上を歩いているのはララだ。

⑪ 大ホール（2度目）

大きな岩　3階までたどり着くと、石柱に大きな岩が乗っている。この岩を落とせば何か起こりそうだ。岩を落とすには、何らかのショックを与えればいいわけだが、岩まで届く飛び道具といえば……。



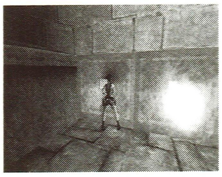
⬅あの岩が落ちれば、衝撃で床も無事にはすまされないだろう。

⑫ ホーリーレイク（2度目）

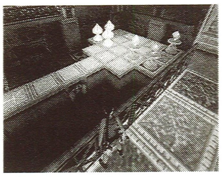
⑬ トゥーム・オブ・セメルケット

炎を噴き出す壁　壁から噴き出る6つの炎は、よく見ると穴から噴き出ている。炎がやんだ瞬間、勇気をもって行動を起こしてみよう。

セネトのゲーム　このゲームに勝つか負けるかで、この先の展開が微妙に変化する。勝ったルートのほうが若干だが簡単になる。



⬅ちょっと炎に近づきすぎると、すぐ燃え移ってしまうぞ。



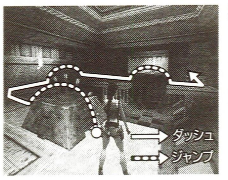
⬅はっきりいって、勝負は時の運。セーブしてから挑もう。

⑭ セメルケットのガーディアン

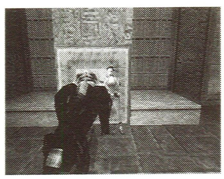
円状のギロチン　ステージ始まってすぐの、円状のギロチントラップは、前に立ってタイミングよく方向転換すれば抜けられるぞ。

歯車の部屋　歯車を回すと奥の扉が少し開く。ただすぐに閉じてしまうので、扉を全開にしたらすぐさまダッシュする必要がある。

ブル突進！　ララに向かって猛烈な勢いで突進してくる牛のブル。その勢いをうまく利用できれば、突破口が開けるかもしれないぞ。



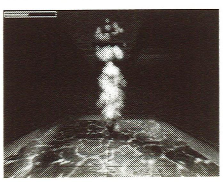
⬅扉が完全に開くまで歯車を回そう。そして猛ダッシュだ！



➡この強力な突進を受ければ、どんなものでもへこみそう。

燃えたら水場に入る

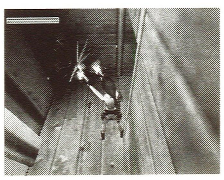
身体に火がついたら、近くに水場がないか思い出そう。火は水で消える。セーブしていないときなどは、あきらめずに水場に急げ！



⬅火が点くと体力が大幅に減る。早く水に飛び込むのだ！

銃を収めて敵を釣る

アラビアンナイト（黒）は、銃弾を武器で弾き飛ばす強敵。しかしこちらが銃を収めると、敵も武器を納める。その隙にす速く攻撃だ!!



⬅チャンスになったら近づいて、銃弾を大量にぶち込め！

⑮ デザート・トレイン

⑯ アレクサンドリア

⑰ コースト・ルイン

鏡の部屋　"ホーリーレイク"にも鏡を使った謎があったが、こちらもほぼ同じ内容。こちら側の世界と、鏡に映る世界を見比べれば、おのずと違いは見つかるはずだ。アイテムを取り忘れないように。

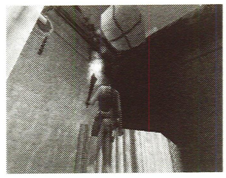


➡鏡は正直者だ。床の形を注意深く見比べてみると……。

⑱ 地下墓地

⑲ コースト・ルイン（2度目）

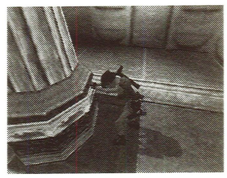
吊られた石　地下から地上へ登ろうとして足場に乗ると、ロープに吊られた大きな石が落ちてきて危険。つまり足場に乗るまえに石を落としておけばいいわけだ。床にはたいまつが落ちているが……。



⬅石を吊るしているのはロープ。つまり火で燃えるものだ。

⑳ 地下墓地（2度目）

グラグラの床　2階奥のグラグラした床。これを固定するには、下の部屋から何かで支えればいいということになる。さて1階には大きな柱があるのみだが、これを支えにするとしたらどうする？



➡オブジェクトは押すだけではなく、引くこともできるのだ。

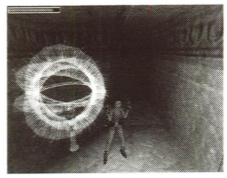
㉑ ポセイドン神殿

ポセイドン像　ポセイドンらしき像が見受けられる。そういえばまえのステージで入手した"ポセイドンの矛"とは何か関係があるはず。

魔よけの像　ララの周囲を飛び回るゴーストレイス。武器では倒せないこの存在を消すには、十字像に近づくと効果的らしいぞ。



⬅なぜか楽しげに見えるポセイドン。確かに矛はないようだ。



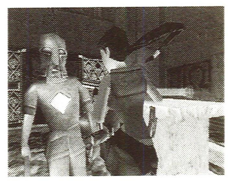
⬅十字像にゴーストレイスが衝突（?）。こなごなになった！

㉒ 大いなる書庫

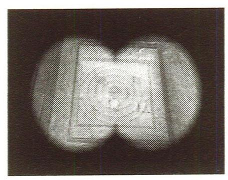
緑の宝石を狙え　ここで初めて登場する敵キャラのホースマン。この敵は胸についている緑の宝石を狙えばダメージを与えられる。

天体図　床の天体図に描かれた5つの黒い小円。ここにはそれぞれ対応したブロックを配置する。配置図はどこかで見ているはず。

木の床　床は木の板。木の板ということは火で燃える。火といえばたいまつだが、これは持っているだけではダメ。思い切って……。



➡無表情で迫るホースマン。遠くからちくちく攻撃せよ！



⬅ある部屋でこんなイラストが見られる。視点の変化を見逃すな！

Data & Chart 攻略 データ&チャート

バーチャアスリート2K

簡単なボタン操作で気軽に陸上競技が楽しめるスポーツゲーム『バーチャアスリート2K』。今回、初めてとなる攻略は、本作に登場する選手の詳細、用意されている全7種目の陸上競技のポイントを掲載。こいつを読めば新記録間違いなし。さあ、シドニーオリンピックで盛り上がるまえにこいつで盛り上がれ!!

発売日	7月29日発売予定
ジャンル	スポーツ
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	22ブロック使用
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	ヒットメーカー
通信機能	対応(ホームページ、データ配信など)
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

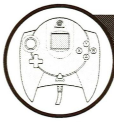
http://www.sega.co.jp/

操作のツボをしっかり押さえて好記録を目指せ!!

簡単な操作とはいえ、ただ闇雲にボタンを押しては、なかなか記録は出ないもの。だが、ちょっとしたコツを押さえれば、新記録なんて楽勝だ。どうすればいいのか? そんな悩みにお答えするのが、今回の攻略。まずは、コントローラーの置きかたから。キミは無理な態勢でボタンを押してないだろうか。操作方法を変えるだけでも違いは出るぞ。また、選手には能力の差があるって知ってたかな。どの選手を使い、どういう風にプレイすれば、記録が出るようになるのか、全選手の詳細と全競技のコツをバッチリと教えちゃいます。

編集部オススメの操作方法を伝授!!

ドリームキャスト・コントローラ

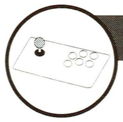




➡なんか座りがいいドリームキャスト・コントローラ。連射中もぶれることなく、安心してプレイできる。

コントローラーは、上の写真のように、床や机に置いての操作が効果的だ。右手でAとXボタンを連射、左でBボタンを押そう。走り高跳びでの足抜きは、右手の親指で方向ボタンの下を押せば問題ないだろう。

アーケードスティック

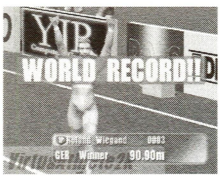




➡スティックはとにかく連打しやすいのが魅力。ただし、ガチャガチャとうるさいことが玉にキズかな。

右手で連射すると、ジャンプや投げを行うBボタンを無理に押す形になる。しかし180度逆向きに置けば問題は解消される。写真のとおり左手を使ってBボタンを押そう。ただし左手で連射する人には関係ない。

新記録を出す、競争に勝つ、表彰台へ



⬅やり投げで90メートル。コツさえつかめば世界記録だって簡単。

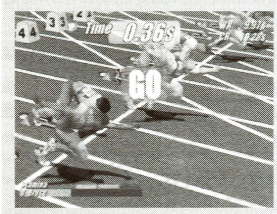


➡砲丸投げの新記録が。控えめなガッツポーズで自分を祝福だ。

プレイの順番どおりに、7種すべての競技のコツを伝授していこう。どのポイントを強く意識するかで、操作の加減も違ってくる。ボタン操作は熱く、そして頭の中は、つねにクールにを基本とするべし。テキストでも詳しく説明するが、重要なポイントは、大きく抜き出した。これはプレイするまえ、簡単に見られるようにするためだ。ぜひ、活用してみてくれ。

100メートル走

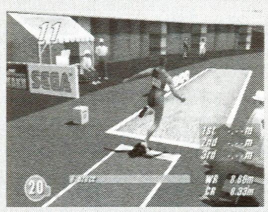
100メートル走は、AとXボタンの連射のみ。トップスピードに到達すると、スタミナがなくなりスピードが奪われていくが、これにはあまり注意を払わなくていい。むしろ重要なのは、スタートのタイミングだ。モニターからのスタート合図に耳を傾け、最高のタイミングで駆け出そう。



ポイント スタートダッシュが重要。スタミナは深く考えるな。

走り幅跳び

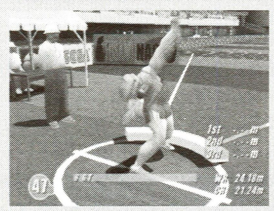
走り幅跳びで重要なのは、ジャンプの角度。このコツを最初に覚えれば記録更新は簡単。23～27度のあいだを目指してプレイしよう。そして、助走では、がむしゃらな連打は必要ない。むしろリズミカルに叩いたほうが、簡単にフルゲージに達する。慣れたら、踏み切り位置に注意を払おう。



ポイント 始めは角度、慣れてきたら踏み切り位置に注意を!!

砲丸投げ

初めに苦労するのは、パワーゲージを決定するタイミングだろう。ゲージを止めるタイミングとしては、上がる途中よりむしろ下がるときのほうが合わせやすい。つぎに投げる角度。ゲージの決定に集中しすぎると、角度のほうまで気がまわらなくなる。繊細なタッチが必要だ。



ポイント ゲージが上がる途中よりも、下がるほうが合わせやすい。

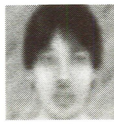
誰がいい？ 誰を使う？ がわかる全選手リスト

初めから選べるキャラは、北米、ヨーロッパ、アフリカ、オセアニア、アジアといった主要エリアに存在する各国の代表選手。全10ヵ国あり、日本をはじめとするアメリカ、中国、フランスなどが選択できる。各選手とも、さまざまな能力が割り振られていて競技によって差が出てくる。表彰台に登りたいならバランスのいい選手を、各競技で新記録を出したいときは、突出した力を持った選手を選ぶようにしたい。ここでは、登場する全10選手の詳細な特徴と得意、不得意の競技について公開していくとしよう。使える選手を選んで、すべての競技の世界記録を塗り変えるのだ。



Bruse Lenzi
国籍:アメリカ

スピードの能力は高いが、パワーはないようだ。100メートル走では最速タイムを誇るが、投擲競技はすべて苦手。
●得意競技 100メートル走
●不得意競技 走り幅跳び、やり投げ



Daniel Forster
国籍:オーストラリア

全体的に能力が低い。特出するならスタミナとスピードがややある程度か。選ぶとしたらかなりの努力が必要。
●得意競技 1500メートル走
●不得意競技 走り幅跳び、やり投げ



G.Thachenko
国籍:ロシア

全選手中、1、2を争うパワーの持ち主。スピードやスタミナが必要なトラック競技はダメだが投擲競技は優秀。
●得意競技 砲丸投げ、やり投げ
●不得意競技 トラック競技すべて



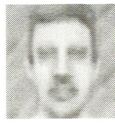
Seymour Milleri
国籍:ジャマイカ

ジャンプの能力は全選手一。そのため走り高跳び、110メートルハードルに期待が持てる。1500メートル走も強い。
●得意競技 走り高跳び
●不得意競技 走り幅跳び、砲丸投げ



H.Moriyama
国籍:日本

世界の壁は厚いのか、全選手中最低の能力。がんばれば大会記録の更新は可能だが、世界記録には遠く及ばない。
●得意競技 100メートル走
●不得意競技 投擲競技など



Roland Weiegand
国籍:ドイツ

じつにバランスの取れた選手。全競技上位に食い込む成績を持つ。表彰台に登りたければ、この選手を選ぶべし。
●得意競技 走り幅跳び、やり投げ
●不得意競技 走り高跳び



W.Deabyshire
国籍:イギリス

ドイツの選手につぐ実力の持ち主。対戦相手がドイツの選手を選んだら、すかさずこの選手を選ぼう。
●得意競技 走り幅跳び、砲丸投げ
●不得意競技 走り高跳び



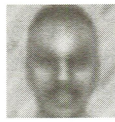
Li Yun
国籍:中国

スピードがあり100メートル走などトラック競技は得意。ほかは平均的だが走り高跳び、1500メートル走に難あり。
●得意競技 110メートルハードル
●不得意競技 1500メートル走



Ganton Padou
国籍:フランス

使えない選手のひとり。平均よりやや下をいく。走り幅跳びと走り高跳びの競技に期待をかけよう。
●得意競技 走り幅跳び、走り高跳び
●不得意競技 投擲競技



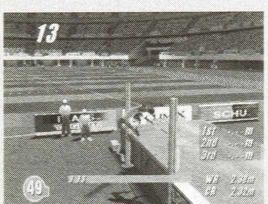
Julius Sang
国籍:ケニア

一芸に秀でた選手。走り幅跳び、走り高跳び以外はまるでダメ。走り幅跳びは9メートルの期待が持てる。
●得意競技 走り幅跳び、走り高跳び
●不得意競技 トラック競技

登るために必要なピンポイント攻略！！

走り高跳び

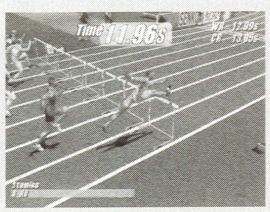
この競技で大事なのは、踏み切り位置。とくに2メートル20以上のジャンプは、バーの近くまで深く切れ込んで踏み切りをしよう。角度もわりと大き目のほうがクリアーしやすい。角度も重要だが、フルゲージは必須条件。リズミカルに叩けば問題ないので、落ち着いてプレイしよう。



ポイント ジャンプの角度よりも、踏み切り位置に注意を払おう。

110メートルハードル

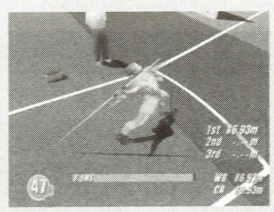
ハードル走では、もちろん通常より激しい連打が必要。それに加え、ハードルは非常にシビアなタイミングで飛ばなければならない。このハードル走は、リズムがテーマだ。一定の連打を保ち、一定のタイミングでジャンプを行おう。少し難しいが、何度かやってタイミングを覚えていこう。



ポイント 連打回数とジャンプのタイミングを覚えてリズミカルに!!

やり投げ

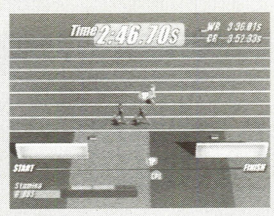
投擲動作に入ると、ボタンを連打してもゲージは上がらなくなる。そのまえに、す速い連打をして、ゲージを上げることを心がけよう。つぎは踏み切り位置。踏み切りの目安として、選手の左側にある鉢植えがポイント。最終ラインの最後にある鉢植えを目安に投げを行うとやりやすいぞ。



ポイント 最初の連打が重要。続いて、踏み切りにも集中をしよう。

1500メートル走

ただふつうに走ってもいい記録は望めない。記録を狙うにはCPU選手の存在が不可欠。ペースメーカーで走る選手のすぐ後ろにつくと、同じスピードで走れる。そして、選手の前を塞いで走行を邪魔しスタミナの回復をする。スタミナの温存と回復、このふたつの技を駆使して戦おう。



ポイント CPUキャラクターを上手く利用して順位を上げるべし。

Data & Chart 攻略 データ&チャート

首都高バトル2

発売から1ヵ月以上。だいぶ自分なりの走りも極まってきたんじゃないかな？　しかし、限界を求めた走りに終わりはないぞ！　今回はインターネットのタイムアタック集計に名をつらねる上位の人たちの走りかたをはじめ、その走りかたをもととしたコース攻略を展開。エンディングまであとわずかって感じだぞ。

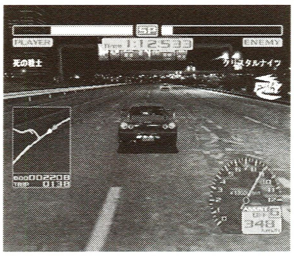
発売日	発売中
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	40ブロック使用
発売元	元気
開発元	元気
通信機能	対応（ホームページ、ネットワークランキング、データサービス）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://www.genki.co.jp/

いよいよ大詰め！　新たな走りを身につけろ！

そろそろ高排気量、高出力のAクラスのマシンに乗り換え、ものすごい速さを手に入れてバトルを展開していることだろう。

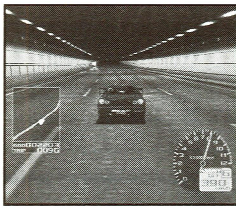
今回はさらにスピードにスポットを当てた情報をお届けしたいと思う。ひとつは、よりタイムを縮めるためには欠かせない新たなるコーナリングテクニック、またAクラスマシンでもどのマシンの性能がより優れているのか？　など、限界の見えないスピードの領域に足を踏み入れていこう。



⬆湾岸線でのバトルはセッティングが重要。最高速よりに設定すること！

Aクラス最高速マシンっていったいどれ？

BクラスのたとえばFC3E3。パーツをすべて購入し、フルチューンさせた状態でスピードは350キロ以上を出すことができる。ギア比のファイナルを設定すれば、それ以上も可能だ。直線の速さだけを求めれば文句はないだろう。しかし、Aクラスのマシンとはシャーシ（ボディ）の性能で大きな差が出る。つまり、コーナリング性能だ。すべてにおいて上をゆくAクラスのマシン。ここではそれらを踏まえ、Aクラスのマシン3台をピックアップし検証してみよう。取り上げたマシンは4WD最速といわれているR34RV、ロータリーエンジンのFD3RS、水平対抗エンジンのGC8Kの3台。さすがにAクラスのマシン、ギア比のファイナルを最高値に設定したときのスピードはいずれも390キロ前後をマークしたぞ。どれも悪くはないマシンだが、果たして……。



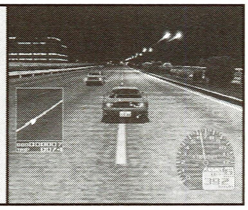
R34RV

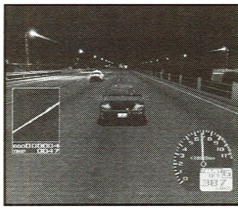
編集部オススメ

フルチューンで643馬力を叩き出すR34RV。MAXスピードは390キロを出すことができた。車重量が1329キロと重めなマシンのわりに、高いスピードを維持してコーナリングもスムーズ。

FD3DS

最高出力593馬力、MAXスピードは392キロ。スピードでは差を感じないが、FRという駆動システムがコーナリング時にどうしてもドリフト気味になってしまうのが難点になるだろう。



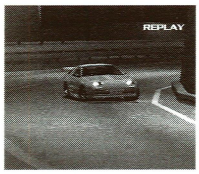


GC8K

最高出力640馬力、MAXスピード387キロ。R34RVと同等の性能を持つマシンだ。軽量さにも優れ、車重量が1047キロ。コーナリング性能も文句なし。ただトルクの問題から加速が劣る。

ネット集計締切迫る!!　ここに走りの神髄が

インターネットタイムアタック集計も締切間近！　前回紹介した深川線で現在のトップは4分9秒台というタイムを叩き出している！　その速さを検証すべく、リプレイデータを見てみたので、ここで報告しよう。速さの秘訣、それはやはり"壁ターン"の使用。100キロまで減速して曲がるコーナーは、どうやらそこまでアクセル全開で突入し、壁に当たって減速したほうがタイム的には速いのだ。



⬅前回タイムアタック集計中と紹介した深川線左回りコース。その結果は？



⬆100キロ近くまで減速が必要なコーナーも、アクセル全開でイン側へ。



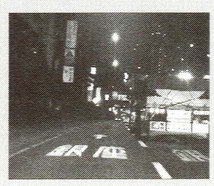
⬆ドッカン!!　壁に接触してもスピードは100キロまでしか減速しないのだ！



⬆壁ターン後、何もなかったかのように立ち上がればコーナリング完了。

ライター キャサ夫in首都高（本物）

アザーカーの恐怖を体験。7月某日2:30、工事の多い日だった環状線外回り。走り屋たちは湾岸線→深川線→環状線外回りを経て、再び湾岸線へというコース取り。トラック乗りは元気のいい走り屋を嫌い、幅寄せを行う。俺もその恐怖を体験。頼むぜヤッさん（『湾岸MIDNIGHT』参照）。

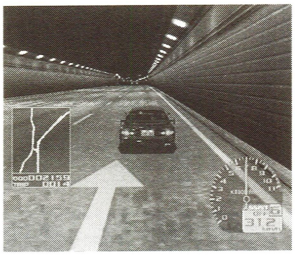


⬅トラックの幅寄せ。死と隣り合わせの瞬間。

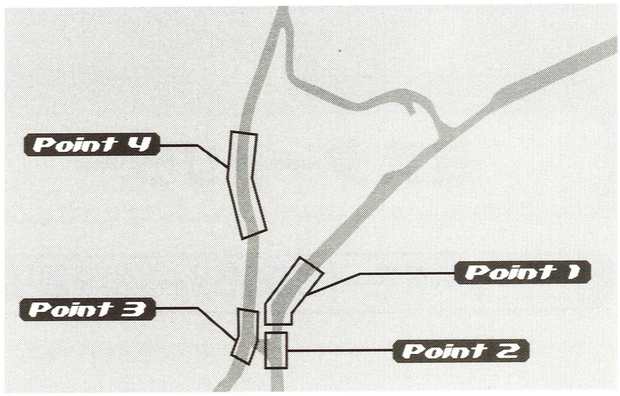
湾岸線、大井Uターンから羽田線上り、Cゾーンに迫る

今回のコース攻略は、直線の長い湾岸線から大井ジャンクションで左へ分岐。横羽線へと合流していくコースだ。湾岸線、横羽線ともに直線コースだが、分岐ポイントに2ヵ所ほどキツイコーナーがある。ここが今回の最大の難所になるぞ。350キロから一気に120キロへ減速させるコツ。またライン取りを詳しく説明しよう。このコースを克服、出現するライバルに勝てば、『首都高バトル2』1回目のエンディングが見られるぞ。

今回はこのコース

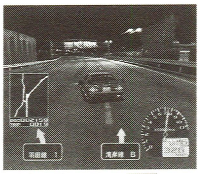


↑湾岸線のレインボーブリッジ経由の分岐。今回は、ここを直進して大井ジャンクションから横羽線へ合流するぞ。マシンを高速セッティングしておこう。

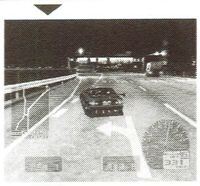


Point 1 ライン取り次第でノー減速

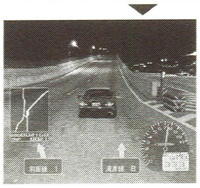
レインボーブリッジから湾岸線分岐で右へ。もしくは深川線から湾岸線をそのまま直進すると13号地からトンネルの直線に入る。そこからがCゾーンだ。ここは350キロオーバーでトンネルを抜け、左コーナーへ突入。そのまま左にある大井分岐へと進入していく。3車線ある道幅を有効に使い、トンネル内でいちばん右の車線をキープしよう。トンネルを抜けたら、分岐の看板が見え、緩い左コーナーになるが、ここではまだ右の車線を維持。コーナーの直線が見えた瞬間くらいにハンドルを目一杯左に切り、イン側へ寄っていこう。アウト→ミドル→インのライン取りをすれば、減速なしで分岐の入り口にスムーズに進入できるぞ。



←トンネルを抜けてもいちばん右の車線をキープする。ライン取りを大切にする。



→直線がチラッと見えた瞬間からイン側へと寄っていこう。気持ち遅めでも○。



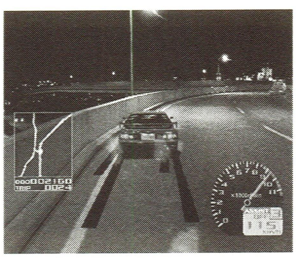
←アウト→ミドル→インのラインを取ればスムーズにいける。分岐点に進入できる。

Point 2 壁ターンが速い!

大井分岐に進入すると、上り坂の先にはキツイ右コーナーが待ち受けているぞ。ここは分岐進入時のスピードを殺さず、そのまま道が平坦になったらイン側へ寄ろう。スピード的にも曲がれず、アウト側の壁へ一直線だが、それがこの場所の速いコーナリング方法になるのだ。実際のスピードはコーナー進入時350キロ以上。そこから壁への接触で100キロへと減速する。このときの注意点はギアを2速へシフトダウンすることだ。これを忘れてしまうと、立ち上がりの加速が遅れてしまうので注意。これぞ壁ターンの神髄だ。



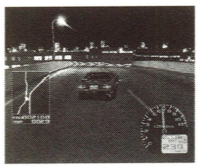
↑上り坂が終わると右コーナー。アクセル全開でイン側へ進入し……。



↑そのままアウト側の壁へ接触して減速。ギアを2速に入れておくこと。

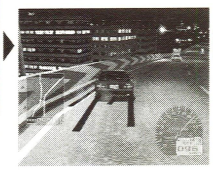
Point 3 一気に120キロまで急減速

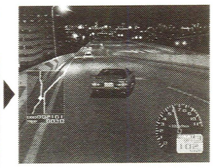
横羽線へ合流する手前の直角右コーナー。今回攻略するなかでもここはいちばんキツイコーナーだ。ここでもぜひ壁ターンで切り抜けたい。コース的に緩い左コーナーからの直角右コーナーで、ちょっとしたS字になっているのだが、できるだけ直角右コーナーのラインを大切にした走りを心掛けること。つまり、緩い左コーナーを4速260キロでイン側を駆け抜け、そのまま加速した状態で直角右コーナーへと進入していくのだ。あとは、アクセル全開でハンドルを右へ切りっぱなし。そして壁へ接触する瞬間にギアを2速へシフトダウン。接触後120キロまで減速して、直線を立ち上がっていく。これで難所となる大井ジャンクションのコーナリングは完璧だ。注意点としては、直角コーナー進入時、アウトへ膨らまないことだぞ。



↑直角右コーナーをアウトから進入するのがコツ。

↓そして、そのままアウト側の壁へドッカン!

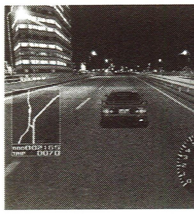




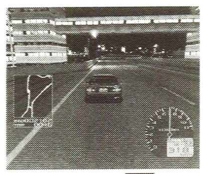
↑接触後、120キロまでの減速が合格ラインだぞ。

Point 4 アクセル全開! 350キロ!!

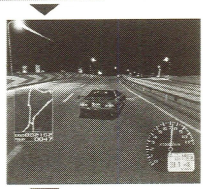
横羽線へ合流すると、浜崎橋ジャンクションまで減速いらずの直線が続くぞ。いちおう、左、右、右と3ヵ所ほど緩いコーナーが連続しているが、すべてアウトインアウトのラインを取れば、アクセル全開6速360キロを超えるスピードで駆け抜けることができる。アザーカーとの位置関係を把握し、減速が必要ならば減速、とにかくムリのない走りかたが大切になるぞ。



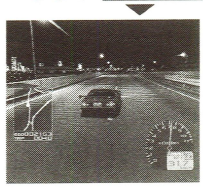
←最初の右コーナーは左にある大きなビルが目印だ。



←つぎの右コーナーはアウト側をキープ。この位置からハンドルを切れば……。



→アクセル全開でイン側に張りつく感じでコーナリングすることが可能だぞ。



←再びアウト側へ寄る。これぞ完璧なライン取り。アザーカーに気をつけること。

Data & Chart 攻略 データ&チャート

ミスタードリラー

発売からはや1ヵ月。せっかく購入したのなら、1000メートルをクリアーするのが掘りたがりとしてのたしなみと言えるだろう。1000メートルクリアーはすべての基本で、これが達成されてこそすべてのモードのおもしろさも実感できる。ここでは山場の500メートル以降に絞って詳しく攻略していくことにしよう。

発売日	発売中
ジャンル	アクション
価格	4800円
ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	12ブロック以上使用
発売元	ナムコ
開発元	ナムコ
通信機能	対応（ホームページなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://driller.dricas.ne.jp/

アーケードモード1000メートルを掘りぬいてMr.ドリラーの称号をゲットしよう！

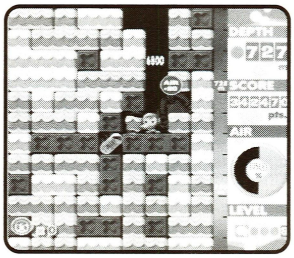
アーケードモード1000メートルの後半はエアが×字ブロックに囲まれ、簡単には取れないようになっている。エアの減りも激しくなるし、ブロックの落下速度もバリバリあがってくるぞ。しかし、だからこそこの難関を乗り越えて1000メートルに達したときの達成感はなんともいえない。この攻略法を参考にして、1000メートルクリアーを成し遂げ、ミスタードリラーの称号を目指してみよう。

×字ブロックの中のエアを効率よく回収！

500メートル以降はエアが例外なく×字ブロックに囲まれている。つまり、×字ブロックを動かしたり連鎖させて消すか、もしくは壊さないと回収することはできない。

しかし、必ずしもすべてのエアを×字ブロックを壊さずに回収しなければいけないということはない。重要なのはひとつのエアの回収に手間をかけすぎないこと。難しい場合は×字ブロックを壊して強引に取るか、無視してつぎのエアまで急ごう。あまりエアにこだわると命取りになるぞ。

エアの残量を増やすのは、ブロックを崩して簡単に邪魔な×字ブロックを動かせる場合と、後述する"エア落とし"が成功した場合だ。これを、エア数個につき1回ずつ成功させていこう。取りやすいエアを見逃さないようにしよう。



⬆ひとつのブロックを崩すだけでエアを回収できればエアの残量は増える。

エア落としでエアの残量を増やせ！

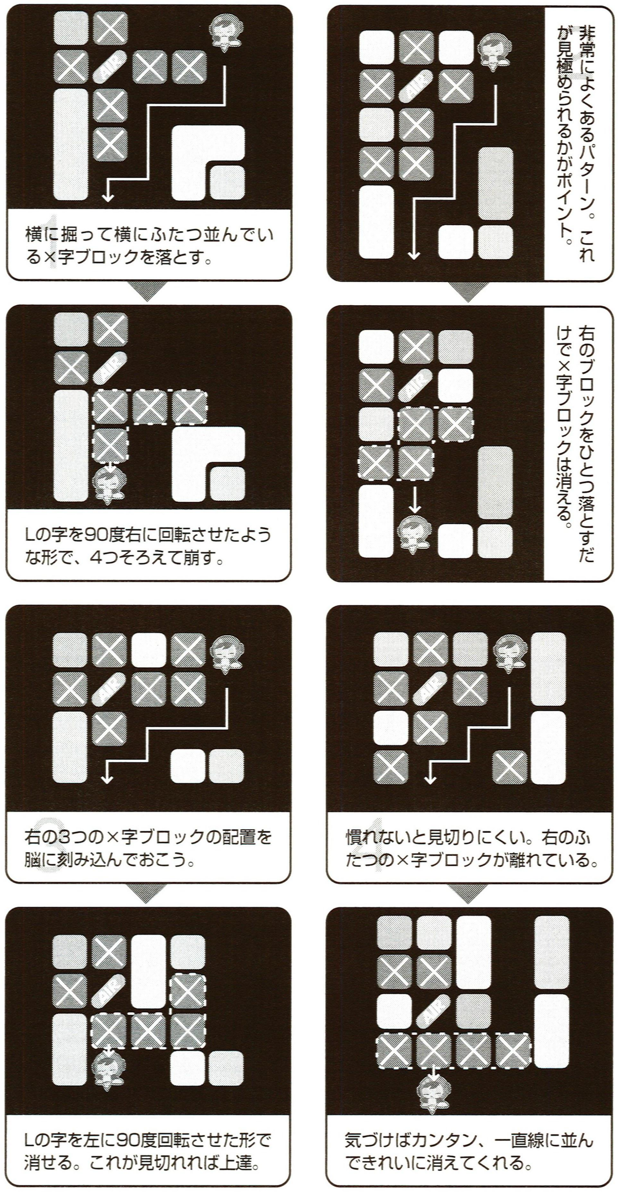
1000メートル近くまで行くと、時間でのエアの減りが非常に速くなってくる。どうやってエアを回復するか、その答えが、"エア落とし"だ。"エア落とし"とは、ブロックが崩れるのをその場で待つのではなく、下に掘り進みながらエアを回収するテクニックだ。

まず、×字ブロックに囲まれたエアの下に思いきって潜り込む。そうしたらエアの真下を中心に掘り崩し、×字ブロックを連鎖させて崩す。崩したらその場で待たないで、エアの真下をガンガン掘り進めよう。そのうちエアが落ちてくる。下に掘り進んだぶんだけ距離が稼げるというわけだ。

"エア落とし"は×字ブロックの配置次第で、できないことも多い。重要なのは、エア落としが楽にできるか、できないかを瞬時に確認することだ。右に基本的な崩しやすいパターンを紹介したので参考にしてほしい。

実際にはもう少し手間がかかる場合も多い。最初のうちはとにかくエアの下を掘り返して×字ブロックが都合よく崩れるかどうか練習しよう。慣れてきたら、難しそうな配置は無視し、崩れやすい配置だけ狙って"エア落とし"をしてエア残量を貯金していこう。

エア落としパターン一覧



1 横に掘って横にふたつ並んでいる×字ブロックを落とす。

Lの字を90度右に回転させたような形で、4つそろえて崩す。

2 非常によくあるパターン。これが見極められるかがポイント。

右のブロックをひとつ落とすだけで×字ブロックは消える。

3 右の3つの×字ブロックの配置を脳に刻み込んでおこう。

Lの字を左に90度回転させた形で消せる。これが見切れれば上達。

4 慣れないと見切りにくい。右のふたつの×字ブロックが離れている。

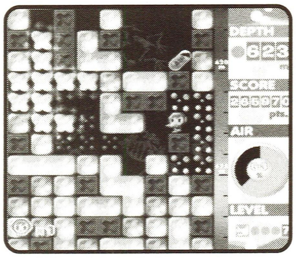
気づけばカンタン、一直線に並んできれいに消えてくれる。

500～700メートル 意外な連鎖に注意

400～500メートルでは安全重視で進めばさほど難しくはなく、500メートル地点に来たときにはエアの残量が満タン近くになっているだろう。そこでエアの残量を駆使して一気に掘り進んでいくのがいい。取りにくいエアが多くなるが、それは無視して進むか、×字ブロックを壊して強引に取っていく。ひとつのエアに時間をかけないようにすることが大事だ。

なぜかといえば、ここでは×字ブロックの数が少なく、時間あたりのエアの消費量が少ない。エアが足りなくなってやられるより、圧倒的につぶされることが多いのだ。エアにこだわって無理に取ろうとすると、意外な連鎖につぶされるぞ。取れたとしてもエアの残量が減ってしまうのでは意味がない。

そこで、確実にエアの残量を増やせそうな楽に取れるエアだけ取るようにしよう。危険を感じたら同じ場所でうろうろしないで、真下に急いで掘り進むのがいい。



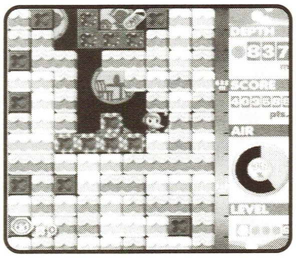
⬆500～600メートル台は、崩れやすいエリアなので要注意だ。

700～1000メートル エア落としが活躍！

ここから『ミスタードリラー』のだいご味が味わえる。エアの時間あたりの減りが激しいので、とにかく早くエアを回収しなければならない。また、注意すべきなのが、全体的なスピードアップで、ブロックの落下スピードはもちろんススム君のスピードも早送りになっている。落下のスピードが速いのでつぶされやすいが、より機敏に動いてかわすことも可能だ。

とにかくエアの減りが激しいので、"エア落とし"のテクニックを使ってエアの残量を増やせるようになろう。このテクニックは深いほどやりやすい。深いほど×字ブロックの存在比率が高くなり、連鎖しやすいからだ。マスターできればクリアーが見えてくる。

取りにくいエアは×字ブロックを壊して強引に取るか、完全に無視して通り過ぎよう。ひとつのエアに時間をかけてはいけない。迷っているヒマがあったら下に掘っていくのがクリアーへの近道だ。



⬆900メートル以降は、エアの下を掘っていけば自然に"エア落とし"に。

"ミスタードリラー"の称号をゲットするには？

1000メートルをクリアーしたあとに挑戦したいのは、ミスタードリラーの称号を獲得することだ。この称号を得るためには、右のような条件が必要となってくる。とりあえず、確実に称号をもらいたいなら、クリアー時に60万点到達を目指すのがいいだろう。高得点を出すためには、エアを全回収するのを必須として、それからタイムを縮めていってみよう。まずは8分を切るくらいを目標に。最終的には4分台が可能だ。

"ミスタードリラー"の称号の条件

- ノーミスでクリアーする
  or
- クリアーしたときに60万点を突破している

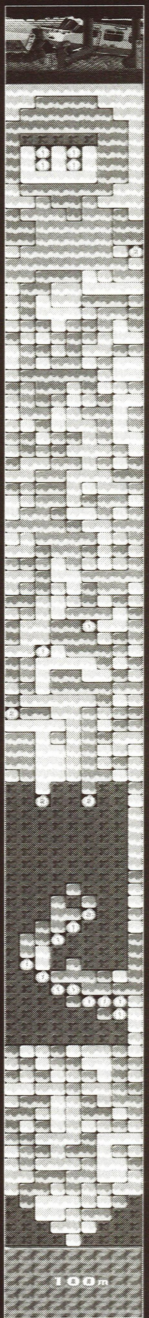
おもな点数の内訳

- 残りススムくん→ノーミス3万点×3、1ミスごとにマイナス3万点
- タイムボーナス→10分から0.1秒縮めるごとに50点プラス
- エア→全部取ると最終的に1個8400点

特報！ web上で新たなコースが追加発表

DCユーザーにうれしいお知らせ！ ナムコがweb上でタイムアタックコースの新たな面のダウンロードサービスを実施するぞ。7月28日～8月11日にはススムクンコース、8月11日～8月25日にはテクニカルコースが登場。新コースの全国ランキングも開催される。期間限定なので参加はお早めに。その後も新コースが追加される予定なので目が離せないぞ。

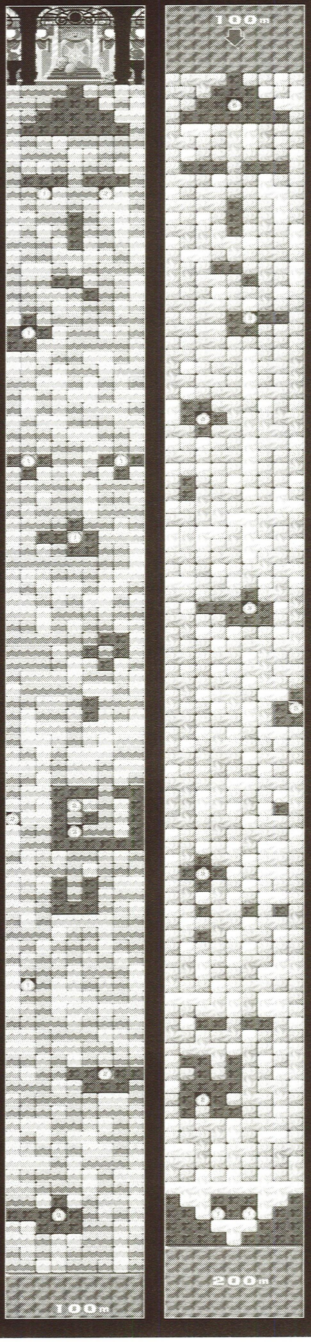
ススムクン コース



テクニカル コース

0～100メートル

100～200メートル



ファミ通DC 協力店リスト Top 10

■北海道
COMG!　ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ　2番街店
GAME BANK　篠路店／手稲店
スーパーデンコードー　琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES　旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
■青森県
Wonder GOO　青森柏店
スーパーデンコードー　八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
トミー　根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ　金木店／柏店
ないす堂　駅前店／富田店
■秋田県
Wonder GOO　大曲店
スーパーデンコードー　秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES　広面店／飯島店
ソフトメディア　駅東口店
ブックシティピア　追分店
マジカルステーション　大館店
ゆにこんG　大曲店／本荘店
■岩手県
COMG!　みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック　一関店
Wonder GOO　水沢店
スーパーデンコードー　久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES　盛岡店
ファミコンショップツインズ　花巻店
マジカルガーデン　水沢店
■宮城県
TVパニック　佐沼店
Wonder GOO　石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo　仙台南店
シーガル　五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ　仙台店
スーパーデンコードー　加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES　古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング　名取店
ベスト電器ハル　ヤオチュウカウボーイ店
■山形県
Wonder Goo　米沢店
ウキウキ新大陸　新庄店／山形西バイパス店
シーガル　米沢店
新大陸　南陽店
スーパーデンコードー　山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES　南陽ソフト館
ファミコンプラザTOM　寒河江店／春日町店／大野目店
■福島県
おもちゃの店さいとう　昭和町店
シーガル　ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー　新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES　郡山店
■新潟県
COMG!　亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／ 新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN　十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン　新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック　長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
アピアランド　駒ヶ根店／飯田店
エイデン　駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス　長野店
ノジマ　上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー　飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り　岡谷店
■群馬県
一休さん　ベイシア西部モール店／ベイシア伊勢崎店
Wonder GOO　高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム　大泉店／太田駅南店
■栃木県
U・らんど　小山店
Wonder GOO　足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム　足利南店／足利店
ドキドキ冒険島　黒磯店
ブックランド　アレックス
ホームステージカスミ　足利店
三遊堂　烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
■茨城県
Jack　竜ヶ崎店
TVパニック　神立店／土浦店
U・らんど　結城店／三和店
Wonder STATION　ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ケ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO　学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品　クレオつくば店
カスミサンタ　那珂湊店
カスミ家電　牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん　鉾田店
ドキドキ冒険島　波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ　玉造店
■埼玉県
Piw/ぴゅう　北浦和店
Wonder GOO　新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店　本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
さくらや　大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス　武蔵浦和店
ソフネット　新所沢店
ソフマップ　大宮店
ドキドキ冒険島　南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ　越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ　伊奈店
ホームステージカスミ　春日部店
マジカルガーデン　東松山店
ミルキー　所沢店／入間店／霞ヶ関店／鶴ヶ島店
りんでんばうむ
ロムハウス　上福岡店／志木店
■東京都
BIG　大鳥居店
COMG!　池袋店
Piw/ぴゅう　神保町店／下北沢店／国立店
TVパニック　蒲田店／雑色店／赤羽店
アール　本町店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド　立川店
キムラヤ　町田店パートII
黒田書店　竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ　東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国　亀有店／竹ノ塚店
コヤマ　押上店／新小岩店
さくらや　新宿ホビー館／東京八重洲北口店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
ジー・ファン
シータショップ　大泉店／中野店
スーパー2番館
セキド　ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
ソフトガレージ　五反田店
ソフトランドDuck　学芸大店
ソフトランドGARAGE　小山店／西小山店
ソフマップ　本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂　ひばりが丘店／石神井店／文京店
ディクタス　武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島　亀有店
ネバーランド　浜田山店
ノジマ　羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店／多摩境店ゲームコーナー
博品館トイパーク
ハチスケ　環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY　大井町店
ファミコンショップ桃太郎　秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス　小岩駅前店
ファミコンランド　光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお　青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン　昭島店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株)　立川店
メディアバレー　町田店
メディアポリス　新大久保店／成城店／府中店
モーリス　中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド　瑞江店
もりたや　小金井店／調布店
ヤマギワ(株)　世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ロムハウス　国分寺店／成城学園店／中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
GAME いちばんかん　五香店／六高台店
GAME&HOBBY　キッド
mega　豊四季店
MUSIC&GAME　Happy
Piw/ぴゅう　柏店
Wonder GOO　江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION　鎌ヶ谷店
アドホック　湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島　銚子店／君津店
ねくすとわん　臼井店
ハチスケ　四街道店
ファミーズ　千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ　八日市場店／茂原店
マジカルガーデン　稲毛店／南流山店
メディアバレー　千葉店
モトナワールド　船橋北口店／南行徳店
■神奈川県
BIG　港北NT店
Piw/ぴゅう　稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド　相模原店
相模原 ガミ堂
シータショップ　希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア　横浜西口店
ソフトランドBOSTON　鹿島田店
ソフトランドGARAGE　宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters　鶴見店
ソフトランドぶんぶん　元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子　あざみ野店／馬絹店
トイダック　相武台店 ／大和店 ／南林間店
ドキドキ冒険島　白楽店
ノジマ　上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／ 湯河原店／平塚西店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井　川崎店
マジカルガーデン　横浜山手台店
マジカルステーション　さつき橋店／戸塚店
メディアポリス　厚木妻田店／座間店／相模大野店／秦野渋沢店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株)　横浜店
ロムハウス　宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ　向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
100満ボルト　浜松本店／駅南店
PARADE　掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO　掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット　新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン　笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン　有楽街店
ゲームショップぱる　まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ノジマ　岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ　BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド　原島店／高丘店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート　川合店
フューチャービー　清水店
ホビヨン
マジカルガーデン　浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス　掛川店／御殿場店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店／リコー通り沼津店
■愛知県
GROOVE!　本店／高蔵寺店
MAG MART　中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
一休さん　本店／御器所店／ 大曽根店
エイデン　岡崎店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー　パルコ西本店／御器所店／小牧駅前店／中村公園店／平針店／新瑞橋店／六番町店
おとわや　かりがね店
おもちゃのジャンボ　アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊　稲沢店／小牧店
コンプマート　向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ　尾西店
童夢
トップカメラ　本店
ドリームランド　豊明店
ハイパーファミコング　上和田店
ビックガレージ　江南店
ビルフェロー　豊田 サティ店
ファミーズ　共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコング　岡崎店
ファミコンランド　牛巻店／森本店／稲沢小池店／岩倉店／桜木店／豊橋小松店
ファンタジーワールド　西尾店
フェスタポート　鳴海店
フューチャービー　名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル　黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン　岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／ 極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション　錦店／名東店／小牧店／春日店
メディアザウルス　大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト　ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
COMG!　西部店
GAME SEVEN
Gパワーズ　かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART　羽島店／鵜沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
エイデン　高山店／多治見インター店／美濃加茂店／瑞浪店／大垣ベルプラザ店
コンプマート　可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド　ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン　可児店／穂積北方店
マジカルステーション　土岐店／各務原店／グロスアミュゼ店
メディアザウルス　可児店
遊コン　知多半田駅前店
■三重県
Wonder GOO　名張店
エイデン　津店／鈴鹿店／松阪店
ゲーム選隊　白子店
コンプマート　四日市店
スーパーセンターBaX電気館　伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド　四日市一番店／四日市本店
ビルフェロー　桑名 サティ店／津 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン　生桑店／四日市店
マジカルステーション　御園店
■奈良県
遊コン　奈良店
■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
キャッツアイ　新宮店
スーパーセンターBaX電気館　串本店
ファミーズ　買取館
ミノスケ　本店
■滋賀県
PAPYRUS　八日市店
U☆BEAT　タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO　栗東店
ヴイステーション　皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302　堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
ビルフェロー　栗東サティ店
マジカルガーデン　堅田店
■京都府
(株)あさだ
ザウルス　桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ　大将軍店
ハイパーニュータイプ　桂店／西院店／太秦店
ビルフェロー　亀岡サティ店／向町店
ファミQ　城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ・ドリーム
ファミザウルス　山科店
マジカルガーデン　野田川店
メディアショップギース　西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
COMG!　加賀店／小松店
GROOVE!　金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン　もとまち店キッズランド
ファミーズ　加賀店／井林店
■富山県
GROOVE!　富山堀川店
ゲンキランド　魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社　とやま本店
ハイパーゲンキランド　豊田店
ファミコンスペースシャトル　黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／富山駅店／二口店
■福井県
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ　アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG　神明店／武生店
■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio　なんばウオーク店
ヴイステーション　江坂店
ギャングスター　蛍池店／高石店
近鉄百貨店　阿倍野店
ゲーパラメッチャ　あべのベルタ店
ゲームショップ　むあにぃ平野店
そごう大阪店 おもちゃ売場
トイプラザ　光明池店
ドラゴンワールドクラブ　駒川店／池田店／豊中店
ニシダヤ　藤井寺店
ビルフェロー　南高槻 サティ店
ファミコンザウルス　寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど　相川店／桃谷店
ファミコンショップイーグル　新大阪店
フェスタワールド　熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ　八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース　生野店
メークフレンドなかよし　九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY　江坂店
モンキーランド　牧野店
遊コン　高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
POWERメディアCITY　神戸徳井店
Wonder GOO　伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション　三田店／志染店／東加古川店
クロベェー　杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG　水道筋店／打出店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島　サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ　加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー　甲南山手 サティ店
マックス　甲子園店
メディアCITY　芦屋店／王子公園店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ　伊丹店
モーモーランド　鳴尾店
遊コン　加古川店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
■広島県
COMG!　福山蔵王店／本通店
ゲームアーク　呉店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王　安古市店
マジカルガーデン　呉店
マルチメディアコンビニエンス　井口店
遊コン　福山店
■岡山県
EVE　水島店
Wonder GOO　妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館　トピア店
レガーロ!　津山店／平島店
遊コン　中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン　米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン　松江店
■山口県
COMG!　南岩国店／岩国店
マジカルステーション　山口大学前／山口大内店
丸和　小郡店
■香川県
EVE　宇多津アリシア店
Wonder GOO　丸亀店
Pボーイ　香川店／国分寺店
ヴイステーション　屋島店
ファミコンショップP.BOYS　琴平店／善通寺店
マジカルガーデン　高松太田店／高松OPA店
■徳島県
TVゲームランドゼロ　徳島西店／藍住店
シータショップ　徳島店
ハイスコア　吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE　佐川店
マジカルガーデン　御座店
■愛媛県
COMG!　松山南店
EVE　東石井店
カワモト　フジグラン店／ 重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート　新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
COMG!　永犬丸店
ヴイステーション　花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム・ザ・モンスター　春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊　筑紫野店
ジャックス　三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン　新栄町店／諏訪野店／草木店
ソフトスタジオ
パルテック　小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ　香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器　福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン　周船寺店
マジカルステーション　大善寺店／八女インター店
メディアナイン　城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル
■佐賀県
マジカルガーデン　佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ　本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店
ヴイステーション　長崎諫早店
ウエスト　西有家店
ファミコンハウス　大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING　花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション　熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ　No.1
サンライト　新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー　横手店
トムズクラブ　八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン　新市街店
マジカルステーション　玉名店
遊ING　桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド　明野店／府内店
TVチャンプ　杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日田店／別府店／日出店
デルタ
ベストパックサービス　ベスト大分GAME館
■宮崎県
ヴイステーション　都城店／日向店
シーガル宮崎　住吉店
ベストソフトタウン　都城店
ベスト電気LIMB　日南店
■鹿児島県
ヴイステーション　鹿屋店
おもしろランドキャンプ　川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス　国分店
マリオの店　城西店／西駅店

イトーヨーカドー
ゲーム取扱い店

JUSCO
ジャスコ株式会社
ゲーム取扱い店

Daiei
ゲーム取扱い店

Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店

カメレオンクラブ 全店

TOPBOY 全店

ファミコンショップ わんぱくこぞう 全店

7 ELEVEN 全店

K 全店

sunkus 全店

FamilyMart 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

あらゆるゲーム業界の常識を分析！

テレビゲーム

最強の方程式

株式会社ゲームサイエンス
代表取締役社長
小川智章

ゲームサイエンティスト。セガでゲームの全業務を経験した実践的マーケッター。
http://www.gsgs.co.jp

第1回 ゲーム機年間総販売数の方程式

（ X=Y×100,000 ）

日本における家庭用テレビゲームの歴史も、早20年を数える。

4ビットから始まったゲーム機もいまや128ビットに長足の進歩を遂げ、多数のミリオンセラーソフトが生まれた。

テレビゲームは巨大な市場を形成し、世界に誇る日本の文化となろうとしている。

が、しかし、だ。近ごろゲームが売れないといわれる。携帯やパソコンに市場を喰われている、と。このままではゲーム業界は衰退すると断言する人もいる。

そうなのか？　それでいいのか？

みなさんも考えてほしい。ユーザーも流通もハードメーカーもソフトメーカーも、ゲーム市場の行く末を、いま、真剣に考える必要がある。

ゲーム業界はかなり特殊な市場だ。毎週必ず新作タイトルが発売され泡沫的に消えていく。映画や音楽も似てはいるが、制作にかかる日数がまったく違う。昨今のゲーム開発は最低で1年、長いものだと3年にも達する。これでは市場のニーズに即応した商品開発などできるわけがない。

だから、もともと市場の動きをとらえようとする一般的なマーケティング理論は通用しようがないのだ。

ゲームにはゲームのマーケティングが必要だと私は思う。

まずは1年さきの市場を読む。そのために、過去のデータ分析と経験則からさまざまな仮説を立ててみた。今月からひとつずつご紹介していこうと思っている。読者の皆さんからの異論・反論をお待ちしている。

√"独占"が活性化を生む

1994年から1996年、ソニーとセガは32ビット機で激しいシェア争いをくり広げた。"SS戦争"と呼ばれたその時期、テレビは両陣営のCMで埋め尽くされた。

読者の多くが思っているだろう。

「あのときはハードがたくさん売れたなあ」と。

ごくごく一般論でいえば、企業間競争が健全なる業界の発展を生む。それが正解だ。

しかし、実際には下表のように、この年の年間総販売数は翌年の数字を下回っている。つまりソニーとセガが争ったこの年は、じつはハードが売れなかった年なのだ。

"シェア争い"とは人気が割れることを示している。両社とも決定打がなかった状態だといってもいい。このような状況では市場が大きく膨らむことはない。

じつはテレビゲーム機の市場はたったひとつのハードが独占的かつ爆発的に売れるときこそ、ほかの商品の市場を脅かす存在になるのだ。

√テレビゲームの"鶴と亀"

新発売の商品の多くは、"とりあえず買ってみる新しモノ好き"な人たちが支えている。

テレビゲーム新機種の場合これはもっと顕著で、"彼ら"は発売まえから種々の情報を集め、その商品の発売を首を長くして待ってくれている。

いま、わかりやすく彼らを"鶴"と呼ぶことにしよう。

"鶴"は新機種の発売と同時に大きく羽ばたき、その長い首を活かして真っ先に飛びついてくる。

いっぽう市場には、世間の情勢をじっくりと見て勝ち組を見定めてからでないと動かない人たちがいる。

この人たちは"亀"だ。失礼。

"亀"はふだん、甲羅の中に首をすくめてなかなか出てこない。そして嵐が去ったと見るや、ゆっくりと行動を開始する。

世の中には、"鶴"派よりも"亀"派のほうが圧倒的に多い。先のSS戦争でいうならば、当初"亀"は甲羅から出てこられない状態だった。

そして1996年両社の優劣が明確になったとき、市場の大半を占める"亀"はゆっくりと、だがいっせいに動きだしたのである。

√方程式の謎を解く

ここまでで、ハードのシェア争いと年間総販売数とのあいだには根拠のある相関関係が存在することを、ご理解いただけたことと思う。

シェアが割れると年間総販売数は下がり、寡占状態では上がる。そこにある種の比例関係が生まれる。

冒頭に掲げた方程式はこの比例関係を活用し、ハードの年間総販売数を予測するためのものである。

X=ハードの年間総販売数

Y=No.1ハードのシェア

をそれぞれ代入する。この場合Yはパーセンテージではなく、絶対値となる(例：10パーセント→10)。

たとえばある年のNo.1ハードのシェアが55パーセントだとする。このときそのほかのハードも含めた年間総販売数は、

55×100,000=5,500,000

で550万台ということになる。

ハードの販売台数はゲーム業界の根幹の数字である。消費者、流通、ソフトメーカーなど、あらゆる局面に影響を及ぼしていく。

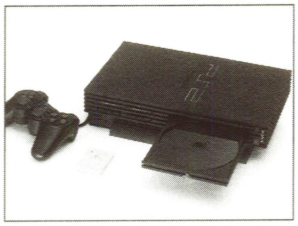
先ほどの式はあくまでも概数をとらえるものと考えてほしいのだが、過去10年の実績は、この傾向値のプラスマイナス30パーセントの誤差内で収まることがわかっている。少なくとも昨年までは。

というのも、本年、とくにプレイステーション2発売後、この傾向値がまったく変わってしまったからだ。

"SS戦争"当時の年間ハード販売台数(ゲームサイエンス調べ)

		SS	PS	SFC	N64	合計
1995	販売数(万台)	131	138	178	―	447
	シェア	29パーセント	31パーセント	40パーセント	―	
1996	販売数(万台)	114	396	38	125	673
	シェア	17パーセント	59パーセント	6パーセント	19パーセント	

⬇本体の出荷は好調だが、"ゲーム"が伸び悩むプレイステーション2。



√業界を襲う異変現象

現在のNo.1はいうまでもなくプレイステーション2で、そのシェアはなんと90パーセントにも及ぶ(ファミ通DC調べ：6月現在)。

先の式に代入すれば

90×100,000=9,000,000

約900万台を売り切る計算になってしまう。もちろん、そんなことはありえない。現在のプレイステーション2の週売数から考えれば、2000年末までに350万台。これに他機種総計100万台としてハードの年間総販売数450万といったところに落ち着くと思われる。

圧倒的なシェアを持つNo.1ハードが発売されながら、全体のパイが拡大しない。それこそがいまゲーム業界が抱える構造的矛盾だ。

キラータイトルの裏付けがなく、他機種が弱いがゆえの"押し出されたいちばん人気"。そこにかつてのバブル景気にも似た危うさを感じるのは私ひとりではないだろう。

ゲーム業界にいま、確かに異変が起きている!!

……ということで第1回は終了。次回以降もさまざまなハードデータを駆使して、ゲーム業界の虚像と真実に迫ります。乞うご期待。

How to オンライントレード

ゲーム世代におくる株式投資入門

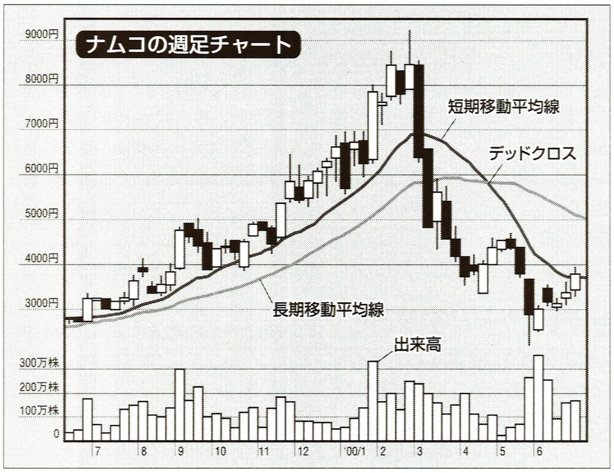
どうも株価が上がらない。日本株全体が上がってこない。こんなことで、日本の景気は大丈夫かと心配になる。まあ自分の株が上がればそれでいいんだけど。

TXT SIN(オカルト荒沢)

テクニカル分析 －株価のデータから動きを予想－

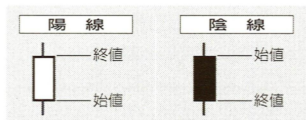
企業の業績から株価を予想するのがファンダメンタルなら、株価の動きやデータから予想するのがテクニカル分析だ。テクニカルには多くの分析方法があるが、今回はローソク足と出来高、移動平均線を使った分析を紹介しよう。ローソク足は、一定の期間(1日や1週間)の株価の動きを表したもので始値より終値が高いと陽線、低いと陰線になる。上下の線は最高値、最安値を示している。移動平均線は過去数日間の終値から平均値を算出したもので、短期と長期の2種類がある。出来高は取引が成立した数を棒グラフにしたものだ。日本では、この3種類の指標を並べたチャートを利用するのが一般的だ。チャートから判断される売り買いのサインには右上のようなものがある。これは市場の長年の経験則から言われるようになったのだが、各指標の意味を考えれば納得いくだろう。ゴールデンクロスは株価の動きを考えれば当然のこと(タイミングは遅くなるが)だ。出来高の急増は多くの人が売っている(買っている)ということで株の天井(底)を示唆することが多い。当然これらのサインは必ず当たるわけではない。しかし、重要なのはこのサインを多くの投資家が知っていることだ。サインが出ればみんなの注目を集め、結果思惑で株価が上がることもあるだろう。株価は人気投票のようなものとも言われていて、勝ち馬に乗ろうとする人も多くいるのだから。

買いサイン	短期移動平均線が長期移動平均線を下から突き抜ける(ゴールデンクロス) 下落した平均線が横ばいか上昇に転じ株価(ローソク足)が平均線を上回る 平均線が上昇しているのに株価が平均線を下回る 株価が平均線で下げ止まり上昇する 株価が平均線から大幅に下がったのち上げ始める 出来高が急増後株価が上げ始める
売りサイン	短期移動平均線が長期移動平均線を上から下に突き抜ける(デッドクロス) 上昇した平均線が横ばいか下降に転じ株価が平均線を下回る 平均線が下降しているのに株価が平均線を上回る 株価が平均線で上げ止まり下降する 株価が平均線から大幅に上がったのち下げ始める 出来高が急増後株価が下げ始める



ローソク足のサイン

ローソク足は単体で相場の転機やサインを表す場合があるので注目しておこう。



上ヒゲ陽線	売り圧力があり、天井圏に出れば下降の可能性も。
下ヒゲ陽線	買い圧力が強く、底値圏に出れば上昇を示唆する。
上ヒゲ陰線	売り圧力が強く、天井圏に出れば下降を示唆する。
下ヒゲ陰線	買い圧力があり、底値圏に出れば上昇転換の可能性も。
寄引き同時線	上昇、下降トレンドの転換点に出る場合が多い。

ゲーム会社株価動向

会社名	株価	前回比
セガ・エンタープライゼス	1570	-80
ソニー	10680	-300
任天堂	17670	-680
ナムコ	3300	-580
コナミ	7710	+220
カプコン	3360	+10
スクウェア	5760	-890
エニックス	5900	-80
コーエー	3530	+310
バンダイ	3590	-230
アトラス	1490	+60
テクモ	1602	+67
アスキー	1230	+10

※株価は7月21日の終値、前回比は7月7日の終値との比較です。

実録 オンライントレード実践日記 ゲーム株復活にかけるが……

前回分散投資を宣言していたが、1週間で早くも止めてしまった。1週目はノジマ、日揮とも順調で50000円ぐらいの利益は出た。しかしコーエーが大幅に上昇するのを見て、乗り遅れるなとカプコンを400株購入。3350円から3500円のボックス相場と思っていたが、3250円まで下落。辛抱できずに3300円で300株売却。しかしこのカプコン株はよくわからない。今日(7月21日)大手の野村証券からゲーム会社に対するレポートが出て、セガやソニーとともにネットワークに注力している会社としてカプコンの名前も出た。始めはそれを手がかりに3500円近くまで上げたが、その後3300円前後まで下落。空売り(株を高く売って安く買い戻して儲ける投資手法)が多いためか、かなり売り圧力は強そうだ。相場全体が低迷しているので、間近の安値まで下落したスクウェアを4ヵ月ぶりに購入。短期の反発を期待して100株ばかり買ってみた。吉と出るか?

損益状況	
カプコン	3360×100株
スクウェア	5760×100株
第一製パン	289×1000株
現金	41万5632円
合計	161万6632円(+81万6632円)

※カッコ内は元手80万円との比較

ゲームクリエーターの妻の日記

連載第10回

7月3日（月）

彼とさ細なことで、大げんかをしてしまう。

「家にいたら、余計しんどくなるから会社行くよ。オレは仕事ばっか、してりゃいいんだよな。ケッ」と、すごい捨てゼリフを吐いて行かれてしまう。

くぅ～～～～。　負けるものかと速攻で携帯へ電話。「明日、実家に帰るから。ほな」と夫婦ゲンカの王道ともいうべき"里帰り宣言"で反撃する。

はぁ～。いったい何やってんだ?

このところ、彼が帰宅すれば必ずケンカである。自分を弁護するわけではないが、最近の彼は思春期の少年よりキレやすく、超がつくほど短気なのだ。「ちょっと食べすぎちゃう?」とひと言注意しようものなら、「うるさいよ。あぁ、もういい。もう食わない。ワオー」と、100倍にして返ってくる。そんな日々がもう1ヵ月経つだろうか……。ひえーっ、書きながら改めてビックリ。

で、今日はその集大成ともいうべき、ドデカイけんかになってしまう。さすがにもう限界で、こんなにイライラしていたら息子を虐待してしまいそうなので、ひとりビールを飲んで落ち着く。しばらくすると落ち込んできて、息子と『テレタビーズ』のビデオをジィーと見て過ごす。

とそのとき、電話が鳴る。「ふっ、謝ってきたか……」と思いきや、近所の公園で知り合った"ママ友だち"であった。受話器をとった声のあまりの暗さに驚かれてしまったが、事情を話しているうちに盛り上がってきて、夜中の12時まえだったのだが、我が家に遊びにきてくれる（ちなみにその人は隣りのマンションに住み、ご主人はマスコミ関係の方。この日は「早くて2時に帰る」と言っていたくらい、生活サイクルは我が家と極似）。

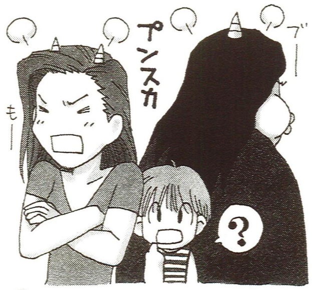
"夫婦喧嘩は犬も食わん"ので、詳しいことはもちろん話さないが（バカバカしすぎて話せない）、育児に始まる日常生活の悩みや不満を聞いてもらう。その友人は「うん。わかる、わかる」と同じ立場（専業主婦で、一児の母で、おまけにだんながわがまま）としてすごく理解してくれたのだが、「でも、そんなの小さいことだと思わない?」と言われる。えっ?　「むこうはいろんなもの背負って、外で戦ってるんだよ。ツライと思うよ。それに比べたら私たちの悩みなんて、かわいらしいものだよ」と続く。

ガビーーーン。

ポロポロポロ（←目からウロコが落ちる音）。

なんてできた人間なんだろう……。それに引き換え、なんという未熟者……。いや、私にもこういう精神があったはずなのに、いったいいつからなくなってしまったんだろう……。あぁ、神様、思い出させてくれてありがとう。そして、こんなすばらしい友人ができたことに感謝……。

早速、ゴメンの電話をし、この忘れていた気持ちを伝えたのであった。まだブスっとした声だったけど、ちょっとうれしそうだった。



7月5日（水）

ある企画のために彼が編集したビデオを見る。　スゴイ!　めっちゃカッコイのだ。内容を言えないのが残念なのだが、ほんとよくって、新会社誕生で「このさき大丈夫やろか……」と少なからず案じていた気持ちが払しょくされる。

いっしょに見ていた彼の、満足げな表情を見ていると「ああ、このヒトはやっぱり、モノ作ってなんぼやな」としみじみ思う。ここ3ヵ月、経営者としての仕事ばっかりだったので、どこか本当の彼ではなく、だから"すぐキレるおっさん"だったのだろう。

何度もそのビデオを見ていると、息子が「りんちゃん、みたい」と言い出す。りんちゃんとは、いまNHK教育の『おかあさんといっしょ』でやっている"あめふりりんちゃん"という歌なのだ。彼の大ファンの絵本作家、おーなり由子さんが作詞と絵を担当しており、家族全員ハマっているのだ。

ずっとビデオに釘づけなので、「つぎはオレの番や」とばかりにリクエストしてきたのである。早速、再生してあげると、喜んで歌い出す（変なジャンプつき）。

この歌は、カエルのりんちゃんが主人公で、りんちゃんが泣いたら雨が降って、りんちゃんが笑うと雨がやんで虹が出るという、素朴でロマンチックないい歌なのだ（こうやって書くと伝わらないが……）。

何度も聴いているので、歌詞は全部覚えており、最近は雨が降ると「りんちゃん泣いたねー」と、"りんちゃんが泣いたから雨が降っている"と思っている（2歳の思考ってかわいいでしょ）。で、こないだ雨がやんで晴れてきたときに、息子が慌てて「りんちゃん笑った?、りんちゃん笑った」と言いに来たエピソードを彼に話すと、なんと彼が顔をくしゃくしゃにして、エンエン泣き出す。

もぉ、何泣いてんのよー、あほちゃうかーと言いながら、このヒトと結婚してよかった、息子が生まれてきてくれてよかった、ふたりともやさしい心を持っていてくれてよかった、と思ったのであった。

7月13日（木）

TBSテレビの"ZONE"で、巨人の清原選手の復活密着を見る。二軍落ちから一軍復帰までの1ヵ月半を追っており、復帰日は代打ながらもホームランで華華しく復活。号泣する奥さんに、思わずもらい泣きしてしまう。

最初、スタメンにならなかったときに「一軍に上がっただけでよかった」と言い、そう言いつつも、出てくると鼻にうっすらと汗をかき、打ったあとは急にペラペラとじょう舌になり、「最悪なときによう結婚したな。いいときじゃなくてごめんね」と言われたことまで話し始めたのがとても印象的だった。

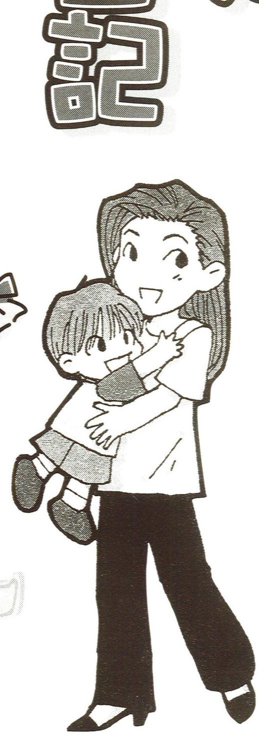
それにしてもビックリだったのが、あまりにも野球を知らないこと。ひとりアウトになったシーンを見て、取材してる人に「いまのダブルプレイ?」と聞いたのには、ズコッて感じであった。

だが「トレーナーに大事だと言われた」と言って、何品もの料理をまったく苦にする様子なく、せっせと作っている姿には、ただただ尊敬!　であった。

小川菜摘さん（ダウンタウンの浜ちゃんの奥さん）のエッセイにも「お父さんの帰ってくる日は特別ごちそうを作る」と書いてあった。子供たちにはいつも「お父さん、すごいね」という言葉を必ずつけて話しているらしい。

一流の野球選手、一流の芸人にはやっぱ立派な妻がついてるなぁと感心しつつ、怠けてる場合ちゃうわ、と身を引き締めたのであった。

はよ、ご飯作らんと。



飯野由香（いいの ゆか）

スーパーワープ、飯野賢治氏の奥様。不規則だけじゃなく、とんでもなく多忙な飯野さんのよき（たいへんな）妻として家庭を支える。大阪出身の明るい由香さん。

編集部担当のつぶやき

やっと飯野賢治率いるスーパーワープのホームページが動き出しました。もう見に行きましたか?　メールマガジンのサービスもあります。飯野日記も再開されています。とはいえまだ実態は見えにくいのですが、楽しみになってきました。なのに由香さんたらけんかしてしまったのですね。でも、あえて言っておきます。あんまり物わかりがいいと、逆に逆らってくることも。結婚生活の先輩としてひと言（それにしても仲よくてうらやましい）。さて、雨降って地固まる、のおふたりに暖かいメッセージを待ってます。とくに忍耐強い由香さんに励ましのお便りを大募集。あて先は、
〒154-8528(株)エンターブレイン・ファミ通DC「ゲークリの妻」係　まで。

Present

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください。できるだけ、感想メッセージも書いてね。なお、今号の当選者の発表は9月29日号（9月14日発売）で行います。

応募の締切
8月24日（木）消印有効

1.『スラッシュアウト』Tシャツ



アーケードで期待の『スラッシュアウト』Tシャツ。夏の御用達だ。

3名様

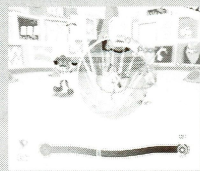
2.『メモリーズオフコンプリート』ポスター



爽やかなイラストがうれしいポスターをプレゼント。

5名様

3.『COOL COOL TOON』ソフト



異世界からやってきたユサとともに、ダンスを武器に勝負！

3名様

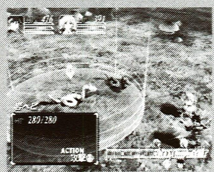
4.『ジャイアントグラム2000』ソフト



ハマること確実！　大迫力のプロレス対決再び!!

3名様

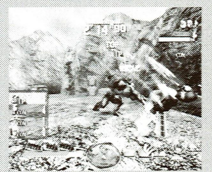
5.『グランディアⅡ』ソフト



待望の最新作がついに登場。世界を駆ける大冒険の始まりだ！

3名様

6.『SPAWN In The Demon's Hand』ソフト



アメコミ『SPAWN』がゲームに！ マニアにはたまらない！

3名様

7/14号の当選者【敬称略】

1.『ルームメイトノベル～佐藤由香～』テレカ
北海道　真鍋明生
栃木県　高松繁一
埼玉県　岩田雅夫
山口県　柳井紀子
香川県　亀山正幸

2.『ストリートファイターⅢ』ポストカード
岩手県　熊谷明丈
埼玉県　近藤慎吾
三重県　伊藤彰彦

3.『ゲームダッチ』
埼玉県　長谷川充利
千葉県　浦野麻由美
兵庫県　後藤克徳

4.『アドバンスド大戦略』ソフト
青森県　和田哲也
福島県　斉藤慎吾
京都府　高田大

5.『トゥームレイダー4』ソフト
愛知県　千賀智也
兵庫県　柴秀浩
和歌山県　楠見知之

6.『インペリアルの鷹』ソフト
秋田県　夏井健
東京都　谷口裕士
大阪府　森本孝雄

ファミ通DC8月11・25日合併号アンケート

はがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人（会社）の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やってほしい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なお、プレゼントの当選者は9月29日号で発表いたします。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？ 右の表から選んでください（いくつでも）。

2 今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？ 右の表から選んでください（いくつでも）。

3 学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大・専門学校生　13.会社員　14.公務員　15.自営業　16.主婦　17.フリーター　18.その他

4 あなたの持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト　2.サターン　3.プレイステーション　4.PS one　5.ニンテンドウ64　6.スーパーファミコン　7.ファミコン　8.PCエンジン　9.メガドライブ　10.ゲームボーイ　11.ゲームボーイカラー　12.ネオジオポケット　13.ネオジオポケットカラー　14.ワンダースワン　15.パソコン　16.プレイステーション2　17.その他

5 あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト　2.ポケットステーション　3.PS one　4.ニンテンドウ64　5.64DD　6.ゲームボーイ　7.ゲームボーイカラー　8.ネオジオポケットカラー　9.ワンダースワン　10.プレイステーション2　11.任天堂次世代機　12.ゲームボーイアドバンス　13.X-BOX　14.パソコン　15.とくにない

6 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）
1.ファミ通DC　2.週刊ファミ通　3.月刊ファミ通ブロス　4.アルカディア　5.Vジャンプ　6.ドリームキャストマガジン　7.電撃ドリームキャスト　8.ゲーム批評　9.電撃王　10.コロコロコミック　11.その他

7 あなたが本誌でやってほしい企画などを書いてください。

8 これから発売されるドリームキャストのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。

9 いままでに買ってよかったと支持するドリームキャストのソフトをひとつ書いてください。

10 あなたがドリームキャストに移植してほしいソフト名（～シリーズは不可）、機種をひとつ書いてください。

11 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

1	ファミ通DC EXPRESS	30	Prismaticallization
2	ソフトランキング	31	ルーンキャスター
3	ディノクライシス	32	ヒーロー解析報告書 for 特撮冒険活劇スーパーヒーロー烈伝
4	バトルビースター	33	WE ARE DC SUPPORTERS
5	HUNDRED SWORDS　ハンドレッド・ソード	34	ドリサポ
6	POWER SMASH	35	I ♥ DC
7	がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	36	たたかえ!!　業界ゴロ
8	サイレントスコープ	37	ヴァンパイア クロニクル for Matching Service
9	新作ゲームクロスレビュー	38	TOMB RAIDERⅣ:THE LAST REVELATION
10	SEAMAN FILE	39	バーチャアスリート2K
11	グランディアⅡ	40	首都高バトル 2
12	カプコン vs. SNK　ミレニアムファイト2000	41	ミスタードリラー
13	新生セガグループの新たなる挑戦	42	テレビゲーム最強の方程式
14	DEAD OR ALIVE 2	43	How to オンライントレード
15	サクラ大戦 2 ～君、死にたもうことなかれ～	44	ゲームクリエーターの妻の日記
16	プロ野球チームであそぼうネット！	45	プレゼント
17	エターナル アルカディア	46	ドリームキャストダイレクト通信
18	F355 challenge	47	ドリームアイ体験レポート！
19	ナップルテール	48	ドリームライブラリマニュアル
20	Kanon	49	ドリームライブラリ公文書館
21	COOL COOL TOON	50	水口日記。
22	センチメンタルグラフティ 2	51	ネットワークゲームのらせん構造～トークライブin札幌～
23	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE Fight for the Future	52	WORLD WIDE DC
24	RECORD OF LODOSS WAR～ロードス島戦記　邪神降臨～	53	HI-TECH ARCADE WORLD
25	ジャイアントグラム2000　全日本プロレス3 栄光の勇者達	54	SEGA CONSUMER HISTORY
26	SPAWN ～In The Demon's Hand～	55	Pickup New Release
27	ドグウ戦紀－覇王－	56	ファミ通一族の陰謀☆
28	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編	57	Software Schedule
29	ハローキティのワクワククッキーズ	58	特別付録　攻略の達人@DC Vol.5 SLG Special 2

どうもありがとうございました。
※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

セガのネット通販サイト情報をお届け！　http://www.d-direct.ne.jp

ドリームキャストダイレクト通信

今号はカプコン専売ソフト情報に加え、セガ竹崎氏、カプコン船水氏のおふた方によるスペシャルインタビューも収録！

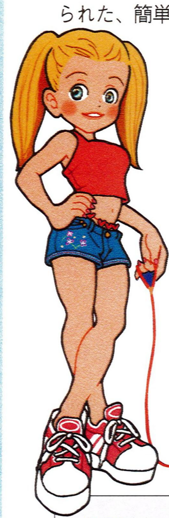
Dreamcast Direct Tsushin



発売日	今秋発売予定	発売元	カプコン
ジャンル	スポーツ	開発元	カプコン
価格	1980円	通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦）
ドリームポイント	120ポイント	対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく
プレイ人数	1〜4人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況　85パーセント　http://www.capcom.co.jp

能力の異なる16人のテニスプレイヤーが登場！



誰でも楽しめることを前提に作られた、簡単操作のお手軽テニスゲーム。方向ボタンと、ふたつのボタンの組み合わせで、いろんな動きができる本作は、最大4人までの同時プレイが可能。友だちを集めてワイワイ騒ぐにはもってこいの1本だ。ゲーム中には、"パワー"、"コントロール"など、8種類の能力づけがなされたテニスプレイヤーが16名登場する。キミのプレイスタイルに合わせた選手でプレイできるぞ。





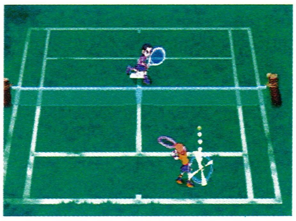
⬅各プレイヤーの能力値は、このような形で表示される。



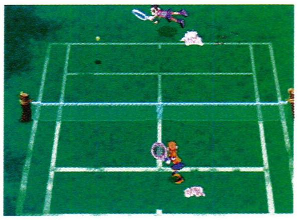
➡ボールのスピードも2段階から選べるので初心者でも安心！

ネット対戦オーケー！　試合形式は3通り

本作はカプコンのマッチングサービスに対応したオンライン対戦機能を搭載。ネットに接続することで、日本全国にいる未知のプレイヤーとテニスに興じることができるのだ。また試合形式は"シングルス"、"ダブルス"、"ハンディキャップマッチ"の中から選択可能。"ハンディキャップマッチ"では、1対2形式の試合ができるぞ。



⬆シングルスの試合はこのような感じで行なわれる。



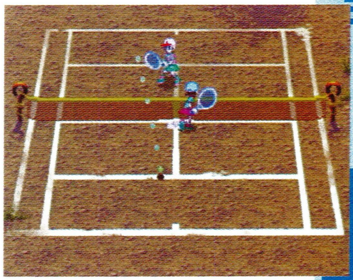
⬆操作が簡単なので、誰でもラリーが続きやすい作りになっている。

選んだコートによってボールの飛びかたも変化

試合場となるコートは、HARD、LAWN、CLAY、CARPETの4種類が用意されている。その名のとおり、地面が固くてボールが跳ね返りやすいコートもあれば、芝生のようにボールがボテボテとして跳ね具合が悪いコートもある。プレイするコートの特性をしっかりと把握し、その局面に応じてプレイスタイルを変化させなければ、試合で勝利することはできないぞ！



⬅コートセレクト画面。この中から好きなコースを選ぶのだ！

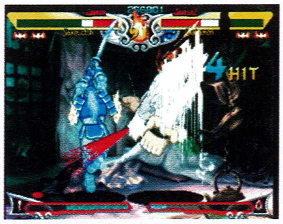


⬆ボールの跳ね具合はコートによって左右されるのだ。

『ヴァンパイア クロニクル』ただいま予約受付中！

D-DIRECT上では、現在『ヴァンパイア クロニクル for Matching Service』（8月10日発売、税別4800円）の予約キャンペーンを開催中！　このキャンペーンは8月3日まで開催を予定しており、キャンペーン中に『ヴァンパイア クロニクル』の予約をすれば、ポイントバンク用のポイントが、さらに240ポイント追加プレゼントされるという、うれしい特典もついている。

また、今回は同製品の最大5本までのセット販売も用意（価格は4800円×購入本数）されている。通常のソフト販売は1本ずつだが、これは"友だちのぶんもいっしょに注文したい"というユーザー向けのセット販売として企画されたもの。セット販売だと、たとえ2本セットでも5本セットでも、送料は1回分しかかからないので、そのぶん割安になるぞ！



⬆一般のゲームショップには入荷されないので注意！

※『ヴァンパイア クロニクル for Matching Service』と『ねっとdeテニス』はD-DIRECT上でのみ販売されるソフトです。

Special Interview

CAPCOM　船水紀孝
SEGA　竹崎忠

D-DIRECT専売が可能にした、

リニューアル、専売タイトル発表など、最近何かと話題のD-DIRECT。これら一連の出来事がクリエーターやユーザーに何をもたらすのか、専売タイトルの仕掛け人である船水氏とD-DIRECT責任者である竹崎氏にお話を伺った。

既存流通の限界が生んだネット専売システム

――なぜ、D-DIRECT専売でカプコンがタイトルを発表するに至ったのでしょうか？

船水　マッチングサービスに対応した対戦格闘ゲームをいろいろと出したかったんですよ。それに今回やっているような『ねっとdeテニス』（以下『テニス』）みたいな、小さいネタのゲームも。でも、既存流通にのせると、5800円の価値のあるものを作らなきゃいけなかったんで、気軽にゲームを作ることができなかった。それがすごくイヤで、いろいろ悩んでいて……。じゃあ、「ソフトを販売するうえでのわずらわしいことを全部とっぱらってしまったら、すごくダイレクトにそういうものをユーザーに売れるんじゃないか？」と。

竹崎　そのとき、僕がD-DIRECTの担当になったころでして。船水さんからセガのソフト推進部のほうにお話がきたんです。もちろんこっちは、「やります！　やります！」って返事をしてね。

――竹崎さんとしては専売商品を置く構想はありましたか？

竹崎　ありましたよ。ずっと考えていたんですよ、「ある一定数のユーザーの方たちが欲しいものを、きちんとデリバリーできるシステムがないのかな？」って。でも、いままでのように日本全国にある5000店舗の意向に合わせて一定のニーズしかない商品を出荷するとなると、すごく難しい。とくにハードや周辺機器はすぐに生産できるわけじゃない。

たとえばツインスティックを2000個しか最初作れなかったとします。そんな数の商品は、到底全国の5000店舗に行き渡らないから、各店舗に迷惑をかける。その一方で、欲しい人も当然いるわけです。じゃあいちばん欲しい2000人にキチンと渡せる形でやろうと思ったら、作っている人が直接欲しい人に渡すシステムが必要だなと。せっかくD-DIRECTがあるんだから、そういうことができるんじゃないか。逆を言えば、ニーズはあるに違いないけど、1万人しかニーズがなくて既存流通にのらない商品でも、専売であればちゃんと作っていけるかなと。

――D-DIRECT専売の発表があってからのユーザーの反応は？

竹崎　ぼくのとこは、どっちかっていうと、流通の人から「なんで竹崎さんとこで独り占めするの？」なんて言われてますが（一同笑）。

船水　それについては、言いたいことがあるんですよ。今回専売に踏み切らせてもらった理由のひとつに、DCって、ほとんどのタイトルが、なにやっても初期受注2万8千本なんですよね。これって、ものすごくふざけている話。流通側はどんなゲームかちゃんと見てもいない！　それなのに発売日の10日まえになってから、受注数を増やしたり減らしたり。そんなむちゃくちゃなことをされたら、たまらないですよ。だったら「ゲームの中身を見もしないで商品を扱おうとするおまえらには渡さん！」みたいな、ちょっと強気なところもあったんです。まあ、本当は渡せないだけだったり（一同笑）。実際、こういう形での販売結果がどうなるのかも見たかった。そういう実験的な意味もあって、セガの人にはすごい協力してもらっている。

竹崎　専売はおいといても、限定版ソフトなんかは、いつもお店への出荷が足りている、足りていないって議論があるんですよ。限定版って、欲しい人はすごく欲しいじゃないですか。いらない人はいらない。もちろん、お店の側からも「このソフトはこれだけないとダメだッ！」って意見が出る。でも、それだけ出荷したら商品を余らせちゃったりして、発売から1年経っても、まだ店に限定版が置かれていることがある。じゃあ出荷を絞ったら絞ったで、オークションサイトに売る人がいっぱい出てきて……。なんかね、すごく矛盾している。ヘンだと思う。僕がユーザーだったら、その商品を欲しい人には、ひとり1個ずつちゃんと買えるようにしてほしい。でも、それをいまの流通システムの中で成り立たせることは絶対不可能だと思うんです。そういう意味でいえば、『ヴァンパイア クロニクル』（以下ヴァンパイア）を含むカプコン専売タイトルは、理想どおり欲しい人にきちっと販売できればいいなと思うし、そうなるように努力したいと思ってます。ネットだけでなく、電話でも注文もできます。



➡既存流通システムに対して、手厳しい意見が続出。両氏とも、ネット専売の可能性を熱く語っていた。

Column 1　厳選された3タイトル。その選定基準はナニ？

なぜ『ヴァンパイア』、『ストⅡX』、『ねっとDEテニス』が専売タイトルに選ばれたのか、その理由についても船水氏にお伺いした。

「サターンとDCのユーザーをリサーチしたら、サターンで格闘をやっている人は明らかにDCにきていない。調べてみると、サターンには『ヴァンパイアハンター』も『ヴァンパイアセイヴァー』もあって、それで満足しているっていう。だったら付加価値をつけて、DCでやるかということで決まりました。

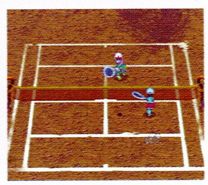
『ストⅡX』は、買いたい人が買ってくれるという、ネット専売のコンセプトにいちばん向いているタイトル。『ストⅡX』って、いまだにゲームセンターで大会を毎週のように開いているって話を聞くんで。『テニス』は1500円シリーズってあるじゃないですか？　アレです。格闘ゲームにちょっと飽きたときのための息抜き的なものです。「けっこういけるね」ってことになったら、一発ネタ勝負のシリーズをやってみようって考えてしまうかな」



⬅いまだに現役稼動中という息の長さが、選定の決め手に。



➡格ゲーに目の肥えたサターンユーザーも納得！



➡ネタで勝負の1本。売れれば一発ネタシリーズ開始か!?

クリエーター主体のゲーム作りとは？

D-DIRECT専売であれば、制作できないソフトも作れる

──『ヴァンパイア』とか『ストⅡX』って専売だとどれくらいの規模のタイトルになるんですか？

船水　たいへんよ、それ！　損益分岐点が1万本のところで作らないとダメだから。それこそ3人くらいで3ヵ月とか。実際、そういうむちゃなことをしましたけど……かなりむちゃだったかな？（笑）

──じゃあ、『テニス』が、もし1万本くらい売れれば？

船水　1万本売れたらすごい！

竹崎　1万本売れたらセガもカプコンも大喜びですよ！　売れてほしいなあ！

船水　『ヴァンパイア』も『ストⅡX』もそうだけど、僕がいちばん売上を見たいのは『テニス』なんですよ。『テニス』が売れるんだったら、そのあともいろいろとやってみたいものがある。マッチングのシステムは格闘ゲーム以外のタイトルにも使えますからね。

たとえば『テトリス』。昔、対戦テトリスをN64で作ったんですよ。これがまた、ぜんぜん売れなくてね（一同笑）。赤字のままほっとくのもマズイんで（笑）。

ゲーム的には非常におもしろかったんですけど、『テトリス』って、みんなひとりでやるじゃないですか。だけど対戦したらおもしろい『テトリス』を作ったんですよ。こういうのがマッチングサービスに向いているんじゃないかなと。

竹崎　昔、サターンで『SEGA AGES』ってあったじゃないですか。低価格で過去の名作を移植するシリーズなんですけど、こういうのもD-DIRECTに向いていると思います。

ソフトだけじゃなくて、ハードや周辺機器にしても、設計の人からすれば、いろんなパターンの色とかで作りたいわけですよ。なのに、「その色だとコストが高くつく！」って言われるから作れない。一方で「こういう色が受けるんだ」とマーケティング側に言われるけど、「コストを考えて、いちばん安いプラスチック使ったらこの色しか出ませんよ」って話、ある。でも、時間はかかるけど、ほんとうに欲しい人を対象にした受注生産にしてしまえば、違った色のハードや周辺機器が作れる可能性が出てきますからね。そういうトライアル的な部分がユーザーの望んでいるところとマッチすればおもしろいかなと。

船水　そうですよね。『スパⅡX』出すって言ってるけど、D-DIRECTでなら『スパⅡZ』出してもいいのかなと思いますから。いままでは、コンシューマーだろうとアーケードだろうと、そういう気は絶対なかったんだけど、D-DIRECTみたいな形なら、気負うものはないし、若いスタッフにやらそうかなあと思う。それもD-DIRECTの可能性なのかなと。そういう特定の層へ向けたソフトが出ちゃったら、意外と売れちゃうかもしれないしね。

竹崎　それこそ専売の利点ですよね。作り手側に余計なプレッシャーがないのは、よいところだと思いますよ。



セガ・エンタープライゼス
営業企画部
eCRMマーケティングチーム
竹崎忠氏



カプコン
常務取締役
第一開発部部長
船水紀孝氏

船水　ユーザーから作ってほしいって言われても、会社的な都合とか商売的な都合で作れないタイトルってあるからね。たとえば『ヴァンパイア』の続編を作れって言われても、会社的にはなかなか作れない。作るからには、キャラクターが2体、3体増えただけで、5800円とか6800円の定価をつけて出すなんてこと、許されないじゃないですか。でもD-DIRECT専売で低価格にしてバージョンアップ版として出すのはオーケーじゃないかなと。それでも『ヴァンパイア』の4800円って、高いって言われちゃうこともあるんですけどね。本当は3800円にしたかったんですけど、『テニス』を1980円で売るんだから、こっちは4800円にさせてくれよって（一同笑）。それは冗談ですけど、5800円で売ってもいいボリュームですよ。みんな徹夜して『ハンター』や『ヴァンパイア』のシステムを盛り込みましたからね。

ほかにも、ネタで勝負シリーズ第1弾とか（笑）。最近はプロモーションで売ったりとか、見た目にすごいお金かけて作っているゲームが多くなって、ネタで勝負っていうゲームが少なくなってきた。家内制手工業的なアイデア勝負のゲームが作りたいですね。

竹崎　専売にしちゃえば、いままで作れなかったソフトが作れる可能性があるのかなって思いますよ。でも、それはそれで、お店の人から怒られちゃいそうですよね。「なんでD-DIRECTばっかりなんですか？」なんて（笑）。

──お店の人が100本とか申し込んできそうですね。

船水　そこまでしてソフトの価値を認めてもらえるのなら、店の人が100本D-DIRECTで買って、自分の店においてもいいかなって気も、ちょっとしますね。

Column2　大ボリュームの裏に隠された『ヴァンパイア』制作秘話

船水氏の口から「むちゃをして作った」とのコメントがあった『ヴァンパイア』。わずか3人で作った同タイトルの、むちゃさ加減を物語るお話も聞くことができた。「最初の『ヴァンパイア』とか『ハンター』のデータを使おうと思ったら、ハードディスクが壊れてたんですよ！　それでみんな「どうしようか？」と途方にくれちゃった。たとえばドノヴァンを使ったときに"ピヨピヨ"って出るラクダのマークがあるんですけど、それなんかグシャグシャになってたんですよね。その状態がわかったときなんて「うわぁぁぁっ、ラクダのデータがないよ！　誰かデータ持っていない？」なんて騒ぎになりましたよ。

元開発チームのスタッフのところへいって、ハードディスクとかMOからデータを捜してもらったりもしました。でも、けっきょく「それだったら最初から自分たちで作ったほうが速いよ」って。昔の攻略本とかひっぱりだしてきて、グラフィックデータをチェックして、新規に作っちゃいましたね（笑）」とのこと。現場スタッフの苦労が忍ばれるエピソードだ。ちなみにドノヴァンのラクダを見たい人は、右に掲載しているやりかたを参考にしよう。



←レイレイを選択後、暗器砲で攻撃！



→ドノヴァンがピヨり、ラクダが出現。

多くの人に訪れてもらえるサイトを作るためには？

船水　いまはネットに接続してくれるユーザー層を広げたいですね。『ストⅢ』まで3本出してみてわかったのが、現在ネット上では、1万人くらいの人が1日に1万5千から2万プレイくらいしてくれているんですよ。その数をマッチングサービスでリリースした3タイトルで分けているような状態。ということは、いままでの格闘ゲームみたいに、同じジャンルのゲームを出しても、そのプレイヤーを取り合うだけなのかなと。これじゃあ、ユーザーの広がりがないですよね。

竹崎　それはお店にもいえますよ。新しい人もいて、リピーターも来てくれる場所にしなければならないのは、D-DIRECTの課題でもありますよね。新しい層のお客さんも開拓したいんですよ。ここに人が来なくなったらどうにもならないから(笑)。

――お客さんといえば、リニューアル後の反応はどうでしたか？

竹崎　初日はいままでと比べて、1日あたり10倍のアクセス数がありました。トラブルはなかったんですけど、最初の24時間で5620件、受注金額が3520万円です。いままでの1日最高の受注金額が1000万円ですから単純に3.5倍。月売上がここ半年、平均して9000万円だったので、そのうちの40％を1日で受注した形になりましたね。いちばん売上がよかったのは、『グランディアⅡ』で、これはすごかった。日経流通新聞に載っていたECサイトの中でも上位にランクインされていました。

船水　いい数字ですよね。いままで成功したeコマースの店なんてないじゃないですか。

竹崎　ただ、eコマースの基本の数字ってわからないんですよ。いっぱいそういうお店があるけど、何が基準となるデータか明確でないんで。ネットの世界って売上とかの公表数がめちゃくちゃなんですよ。D-DIRECTは本当の数字をずっと言ってきたんで、いまさら変えられなくて(一同笑)。

――いまの勢いを持続させるのがたいへんだと思うのですが、今後のD-DIRECTの展開は？

竹崎　インターネットというのは、いかにおもしろい企画を間断なくやり続けるかがポイントで、2、3回来て変わってなかったら、人ってもう来なくなっちゃうんですよ。いままでのD-DIRECTはその辺がケアされていなかったので、これからはガンガンやります!



斬新なネタやアイデア勝負のゲームを作っていきたいですね!

みんなが来たくなるサイトを作って専売タイトルの充実につなげます!



船水　いつごろ更新しますとか予告してくれると親切でいいよね。それだったら、つぎにいつ行けばいいかわかるから。この時期に商品が入荷されますとか。入荷未定って書かれるのが、もう最悪で(笑)。

竹崎　そうですよね。うちは商品がいつ入るかすべてわかりますから、その点は大丈夫ですよ。そういった情報はきちんと出していこうと思います。

リニューアル時からは、毎週はじまるキャンペーンっていうのをやっています。これは毎週木曜日にくれば何かあるという企画なんです。ソフトは発売日の2ヵ月まえから予約開始にしてますから、木曜日更新のキャンペーンをやっていれば、そのときに新しいソフトの受注が開始されている。これでひとつのループができあがるんですよ。毎週木曜日だけでも見に来てもらえれば、今週から予約が始まったタイトルとかのキャンペーンが行なわれている場合もあるわけです。

それ以外にも久保店長が日記を書いたり、お客様からの疑問点に答えたりするのをやっています。実際のお店でもゲームのことをよく知っているお兄ちゃんとかがいればおもしろいじゃないですか、そういった部分をちゃんと実現したい。さらにもう一歩進めると、写真を多くして商品情報を詳しく説明するページを設けるとかね。いまはDCの通信速度をベースにしているから無理ですけど、将来的に通信速度が速くなったら動画や音声を出したりもしたいですね。あと、ときどき意外なおもしろいことをやりたい。

船水　それってなんですか？

竹崎　たとえば『ダービーオーナーズクラブ』が5000万円で1年間メンテナンス保証つきで買えますとか、あってもいいと思うんですよ。絶対売れないけど(笑)。

船水　モノにもよるけど、メンテナンスを自分でするから、それでも欲しいって人がいそう。おもしろいですよね。

――そういえば、その後、新しいグッズの話とかはないんですか？

竹崎　いまはカプコンさんVMを作ろうと思っていますよ。専売ソフトも出していくわけだしカプコンのVMもあったらいいなと。

船水　色はやっぱりブルーがいいんですかね。カプコンのロゴは青に黄色でしょ。昔レースをやってたときも青が基調でしたから。

竹崎　じゃあ、青でメタリックなやつを。間に合わなかったらごめんなさいね、とか(笑)。楽しみにしていてください。

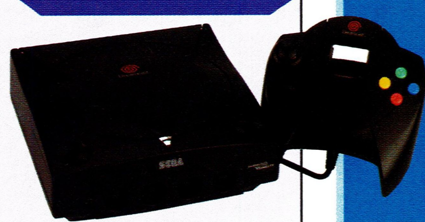
Column3　人気爆発！　ブラックドリームキャスト

抽選倍率は40倍以上

D-DIRECTリニューアルオープン時に購入希望の受付が行われた、"ドリームキャスト：スーパーブラックモデル"。100台のみ生産のハードだが、最終的にどれくらいの人々が応募したのだろう？　竹崎さんにお伺いしたところ……。

「1週間で4千数百人の方々の応募がきてました。サイト上にも書いたけど、転売目的は避けたいので、今後生産する可能性がないわけではないことは明記しています。僕たちはレア商品を作りたいわけじゃなくて、欲しい人に欲しい商品を買ってもらいたいだけなんです。黒いDCを欲しい人が4000人いれば、本当に4000台作って提供してあげるべきだと思うんですよ。

今回はリニューアルオープン時点で製品ができていることと、絶対に商品を余らしてはいけないという諸条件をクリアーして、3ヵ月まえに発注して作ったんです。3ヵ月まえに発注して作ったってことは、逆に言えば、これから絶対欲しい人の注文をとって、受注生産したら、3、4ヵ月後には、絶対にその人の手元に届くわけです。その辺のところは、生産部とも打ち合わせて、当選者発表のおりにお話したいですね」



⬆ものスゴイ倍率のブラックDC。さらなる販売に期待したいところだ。

8月4日配信タイトルを網羅

ドリームライブラリ ソフトマニュアル

Dream Library Soft Manual

イサオネットのゲームコンテンツ、ドリームライブラリと完全連動!! しかも、今号よりドリームライブラリのマニュアルを毎号掲載するぞ。

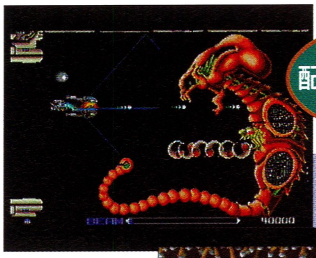
ゲーム配信図書館、ドリームライブラリが、8月4日からリニューアルする。1ヵ月ごとに内容の更新を行っていたが、週ごとに更新することに決定。つまり、毎週新しいゲームの配信が行われるというわけ。さらに、コンテンツ内容も充実させ、利用しやすい環境を整えていく予定だ。そして8月4日のリニューアル1発目のタイトルとして、かねてより噂されていた『R-TYPE Ⅰ』、『R-TYPE Ⅱ』のシリーズ2作を配信する。そして、あの懐かしのキャラバンソフト『ソルジャーブレイド』もお目見え。みんなじゃんじゃんアクセスしてね。



ドリームライブラリが変わる!! 8月4日より毎週更新に!!

『R-TYPE』は、5月30日の配信から突如、外されてがっかりしていたユーザーも多かったはず。でも今回は間違いなく配信されるので安心してくれ。そしてもうひとつ配信タイトルは、名作『スターソルジャー』の流れを汲む『ソルジャーブレイド』。全国キャラバン用のモードがあってなんとも懐かしい。早くプレイしたいね。

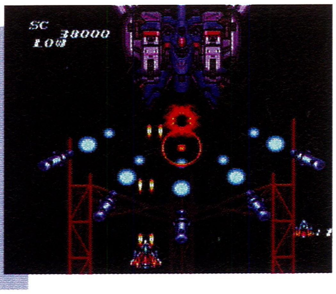
8月4日に配信されるタイトルはこの3本!!



『R-TYPE Ⅰ』、『R-TYPE Ⅱ』!!



待望の『R-TYPE』がいよいよ登場!!



『ソルジャーブレイド』

夏休みは眠れない!! ついにあのハドソンタイトルが8月に配信される!?

『R-TYPE』に『ソルジャーブレイド』って聞いてピンと来た人はいるかな。そう。この3タイトルは、すべてハドソンから発売されたものなんだ。そして8月中の配信でこのほかにもハドソンのゲームが登場するらしい。どのタイトルかはか決定してないけど、すごく気になるよね。

『ボンバーマン』



←ハドソンといえば、やっぱり、すぐに頭に浮かぶのはこのタイトルだね。



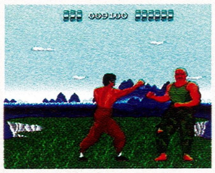
『ダンジョンエクスプローラー』

↑マルチタップを使っての5人プレイが熱かった。ライブラリだと最大4人プレイになるのかな?

『邪聖剣ネクロマンサー』

↓冒頭、不気味なキャラがゲームの世界を語っていく。異様な世界観のRPG。





『THE 功夫(クンフー)』

↑PCエンジン初期のタイトル。当時、デカキャラが話題になった。ぜひもう一度やってみたい。

いま人気のタイトルはこれだ!!

ライブラリの中でダウンロードランキングを5位までを紹介。やはり、当然のようにセガのタイトルが強い。だが、今回の『R-TYPE』の配信で上位に動きが見られそう。今後が楽しみだ。



★堂々の1位は『ファンタジーゾーン』(NECアベニュー)

★2位『シャイニング・フォース』(セガ・エンタープライゼス)

★3位『モンスターワールドⅣ』(セガ・エンタープライゼス)

★4位『最後の忍道』(アイレム)

★5位『スーパーバレーボール』(ビデオシステム)

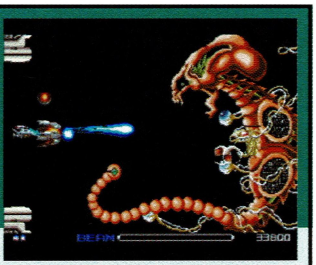
8月4日配信のゲームマニュアルは次ページ!!

STG PC-E

見たことのない異空間へ……

R-TYPE I

フォースと呼ばれる無敵のユニットを活用して敵を倒していく戦略性の高いシューティングゲーム。全8ステージのうち、前半の1～4ステージが収録されている。



発売元●ハドソン
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●8月4日予定
セーブ方式●なし
(パスワードで『II』に継続可)
オリジナル版●PCエンジン
(1988年3月25日発売)

ダウンロード料金150ドリム
ダウンロード時間1分50秒

操作説明

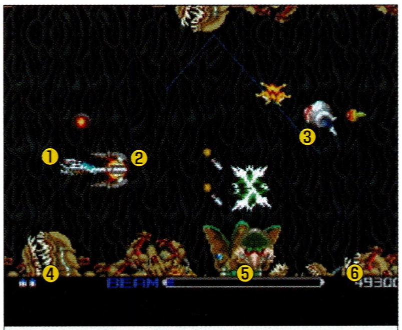
STARTボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン…………ショット、溜め撃ちで波動砲
Bボタン……………………フォースの合体と分離
Xボタン………………………………ショットの連射
Yボタン………………………………使用しません
方向ボタン……………………………R-9の移動
Rトリガー……………………………使用しません
Lトリガー…STARTボタンと同時押しでパスワード入力画面
アナログ方向キー……………………使用しません

ステージに出現するPOWアーマーを倒すと、3種類のレーザーかミサイル、スピード、ビットのいずれかのパワーアップユニットが出現。レーザーユニットをひとつ取るとフォースが出現し、フォースがあるときにレーザーユニットを取るとレーザーが発射可能になる。フォースは機体の前か後ろに合体可能で、Bボタンで分離できる。このフォースと3種類のレーザー、Aボタンを押し続けて発射する波動砲を使い分けて戦おう。ステージ4クリアー後に表示されるパスワードを『R-TYPE II』と入力すればコンティニューが可能だ。

パワーアップユニット

名称	効果
反射レーザー	反射レーザーが撃てるようになる
対空レーザー	対空レーザーが撃てるようになる
対地レーザー	対地レーザーが撃てるようになる
ミサイル	自動追尾ミサイルが発射可能になる
スピード	取るたびにスピードがアップ
ビット	自機の上下、最大ふたつ装備

画面説明



①R-9
②フォース
③POWアーマー
④残機
⑤ビームゲージ(溜め打ち波動砲の威力)
⑥スコア

ウラ技 最強パスワードで2周目へGO！

●最強装備で2周目
Lトリガーを押しながらSTARTボタンを押すと、パスワード画面が出現。そこで"CPL-3590-CM"と入力すると、いきなり2周目に突入。自機もフル装備になっていて楽しむことができる。

●クレジットが増える
ゲームタイトル画面中にLトリガーを押しながら、Bボタンを連打しよう。すると、画面中のクレジット数が増加するぞ。これは『R-TYPE II』でも有効な技なので、ぜひ活用してみてくれ。

STG PC-E

傑作シューティングの続編

R-TYPE II

フォースと呼ばれる無敵のユニットを活用して敵を倒していく戦略性の高いシューティングゲーム。全8ステージのうち、後半の5～8ステージが収録されている。



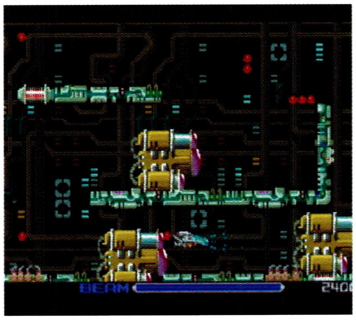
発売元●ハドソン
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●8月4日予定
セーブ方式●なし
(パスワードで『I』に継続可)
オリジナル版●PCエンジン
(1988年6月3日発売)

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 1分50秒

操作説明

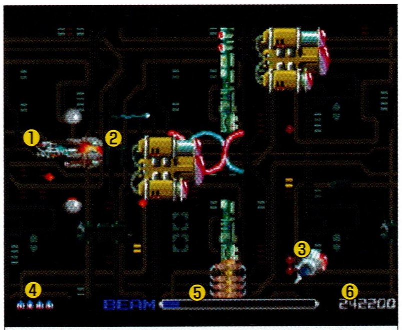
STARTボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン…………ショット、溜め撃ちで波動砲
Bボタン……………………フォースの合体と分離
Xボタン………………………………ショットの連射
Yボタン………………………………使用しません
方向ボタン……………………………R-9の移動
Rトリガー……………………………使用しません
Lトリガー…STARTボタンと同時押しでパスワード入力画面
アナログ方向キー……………………使用しません

障害物に当たると反射する万能タイプの反射レーザー、破壊力があり一直線に進む対空レーザー、上下に発射して地をはうように進む対地レーザーの3種類を使い分けて戦おう。『R-TYPE I』クリアー後に表示されるパスワードを入力すれば、ステージ4クリアー時の装備、スコアで開始できるぞ。パスワードがない場合は初期状態でステージ5からスタートとなる。パスワードは方向ボタンの左右で文字を選択しBボタンで決定する。『II』クリアー後に表示されるパスワードを『I』に入力すると2周目にチャレンジできるぞ。



←『II』は難易度が高い。ステージごとに最適なレーザーを使って攻略しよう。

画面説明



①R-9
②フォース
③POWアーマー
④残機
⑤ビームゲージ(溜め打ち波動砲の威力)
⑥スコア

ウラ技 ラクチンパスワード

Lトリガーを押しながらSTARTボタン押してパスワード画面を出す。そして"DIL-1134"まで打ち込んだら右のものを参考に残りふた文字を入力しよう。自機の装備などをいろいろ変えて楽しめる。

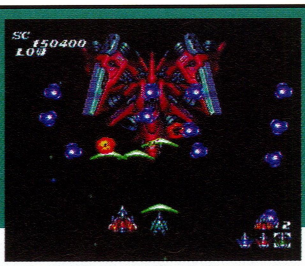
MA(1周目、フォース3レベル、反射レーザー)
ME(1周目、フォース3レベル、対地レーザー)
MK(1周目、フォース3レベル、対空レーザー)
OC(2周目、フォース3レベル、反射レーザー)
OG(2周目、フォース3レベル、対地レーザー)
OK(2周目、フォース3レベル、対空レーザー)

STG PC-E

あの全国キャラバンソフトが登場!!

ソルジャーブレイド

夏の名物だった全国キャラバン公式認定ソフト。時間内にどれだけ得点を稼げるかを競う。予選ルールの2分モードと、本選ルールの5分モードが用意されている。



発売元●ハドソン
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●8月4日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1992年7月10日発売）

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 未定

'92年に行われた全国キャラバン認定ソフト第8弾となるシューティングゲーム。モードはキャラバン用モードとノーマルモードのふたつ。キャラバン用は、2分と5分のプレイモードがある。2分は予選、5分は本選ルールとなっていて当時を偲ばせる。隠しアイテムや高得点キャラなど、高得点を狙うための隠し要素がたくさん用意されているぞ。いろいろ試して自分なりの攻略法を編み出していこう。また、ノーマルモードでは、ショットが3種類となり、獲得したパワーアップユニットを使って特殊攻撃が可能になる。



←ノーマルモードでは、パワーアップユニットを取ると、自機を援護するオプションが装備されるぞ。

特殊攻撃

パワーアップユニットを取ると、各ユニットごとに特殊攻撃が使える。効果は以下の3種類。一定時間有効で、自機が無敵になる。ピンチのときに使って切り抜けよう。



クラスター
特/マキシマムヒートトレース



ウェーブ
特/チェイスブラスター



レーザー
特/スイーパーブレイド

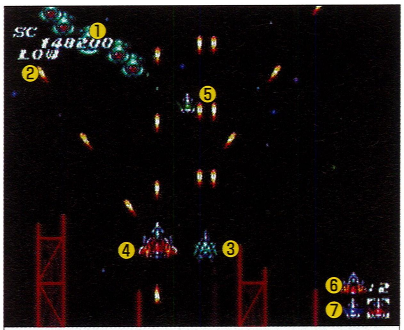
ワザ ノーマルモードでのステージ選択が可能

タイトル画面で、上を押しながらL、下を押しながらL、左を押しながらL、右を押しながらLと押していく。するとステージ数が表示されるはずだ。数字はLで切り替えを行う。

操作説明

STARTボタン	ゲームの開始、ポーズ
Aボタン	通常武器の発射
Bボタン	特殊攻撃
Xボタン	通常武器の連射
Yボタン	使用しません
方向ボタン	ソルジャーブレイドの移動
Rトリガー	使用しません
Lトリガー	スピードの切り替え
アナログ方向キー	使用しません

画面説明



①スコア
②自機のスピード
③オプション
④ソルジャーブレイド
⑤パワーアップユニット
⑥残機
⑦シェルストック

ドリームライブラリ配信利用マニュアル

1 公式サイトへ行く



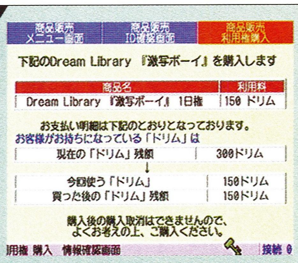
『ドリームパスポート3』で、isao.netへアクセス。トップメニューから"IsaoGames"を選び、ドリームライブラリの項目、"公式サイトはこちらから"をクリック（写真参照）。

2 プレイしたいゲームをチェック



"内容"には、各ゲームの解説、マニュアルなどが掲載されている。プレイしたいゲームをじっくりとチェックしよう。遊びたいゲームが見つかったら"課金"をクリックするのだ。

3 ゲームを購入する



150ドリムを支払い、ゲームがプレイできる"ダウンロード権"を購入する。これで1泊2日、日付上の翌日24時まで遊ぶことができる。ちなみにドリムは事前に購入しておくべし。

4 ドリームライブラリを起動



ダウンロード権を購入後、公式サイトに戻る。そこで、購入したゲームの"ドリームライブラリ起動"をクリックしよう。すると、ドリームライブラリのトップページへ行く。

5 ダウンロードコーナーへ



ドリームライブラリのトップページでスタートボタンを押すとメニュー画面に移行する。ここで"ダウンロードコーナー"を選択しよう。ライブラリタイトルの一覧表が現れるぞ。

6 購入したゲームをダウンロード



購入したタイトルには、"カキン"の項目に印がついている。印がついているタイトルを選び、Aボタンを押すと、ダウンロード開始。これで数分後にはプレイできるのだ。

ドリムの購入方法

ライブラリのタイトルを遊ぶには、ドリム（ドリームキャストの課金サービスにおいて使う仮想のお金のこと）が必要。ドリムはドリームホーム（http://www.dricas.ne.jp/）において、1円1ドリムで購入できる。ただし、ネットでの取引となるので、クレジットカード（JCB、NICOS、VISA、MASTER）もしくはネットで使用するプリペイドカード"Web Money"を用意しよう。

ドリームアイ体験レポート
MISSION IMPOSSIBLE



セガ天国変酋長
シダ・オーバードライブの

ドリームアイと24時間



⬆パッケージには本体のほかにマイクデバイス、電池ケース、専用ソフト『ビジュアルパーク』、長いケーブルが入っていた！

俺はファミ通DCのエージェント、シダ・オーバードライブ。ある日、俺あてにエンターブレインから謎の小荷物が届いた。小荷物の中身はなんとドリームアイ！　ドリームキャストにつなぐとテレビ電話として使えるデジタルカメラだ。テレビにつなぐと編集部のにっしーが現われ、重々しく口を開いた。「24時間以内に東京渋谷のドリームキャスト普及状況を調査してほしい……」かくして俺は、熱気渦巻く渋谷の街へと旅立った。



⬆にっしーは、ドリームアイのテレビ電話で現われた。「なお、この通信は5秒後に自動的に消滅する」ドカーン！　うぎゃー！

MISSION IMPOSSIBLE　1（監督：ブライアン・デ・パルマ）

街でドリームキャストを発見せよ！



ドリームアイがデジカメに変身　駅のそばでゲーセン3軒激写！

さっそくドリームアイをデジカメにして激写開始！　写真を撮る舞台は傑作『ジェットセットラジオ』のモチーフにもなった渋谷。この街は駅から5分の距離にセガ直営のゲームセンターが3店もある、いわばセガの聖地なのだ。さらにそばには水口哲也氏率いる元セガ・ソフト9研、現ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ本社まであるんだから、うらら感激！　いくわよー！　アップダウンダウン！　あっ、踊っている場合じゃない。まずはドリームアイに単4電池用のボックスをつけて、と。準備完了！　コンパクトなボディは持ち歩くのにも便利っす。さあ、調査スタート。ドリームキャストはどこだ！　渦巻きマークはどこにあるんだー！



⬆スペイン坂ではbit TOUR'sというゲームショップを発見。試遊台にはなんと『ジェットセットラジオ』が！



⬆マルハンパチンコタワーの1階はCLUBセガ。アーケードゲームのほかに、『フィッシュアイズ』がずらり！

あっ、これは!?



⬆道玄坂にはソニックのビルボードが。ここは渋谷GIGO、『net@』も入ってます！

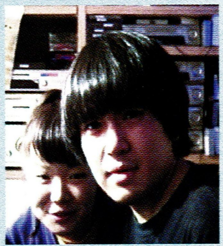


⬆渋谷の南口にはボーリング場といっしょに、ハイテクランドセガを発見。

ドリームレビュー★その1

シブヤギャルに聞いてみました「ドリームアイってどうよ？」

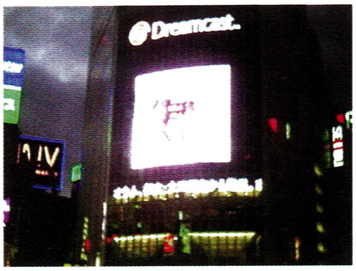
――これがドリームアイなんだけど！
女子　うわー小さい～カワイイ！
男子　これって、デジカメにもテレビ電話にもなるんでしょ。！
女子　テレビ電話！　未来だ、未来！
男子　未来だ、未来だ！　俺、ドリームキャスト持ってるから感激！
女子　私、持ってないから無感動！！
――テレビ電話するなら、ふたりともドリキャス持っていなきゃ。
男子　世の中、シビアだぜ！！



⬆約326(やくみつる)改め、ゲームBOφWY君と菅生さん。

シヴヤ駅前で、とんでもないものを発見&激写!

徐々に撮影は夜に突入してヒートアップ。なんと渋谷駅前の大型ビジョン(街頭スクリーン・通称ガイスク)では、ドリームキャストのCMがガンガンかかることを発見。『グランディアII』や『ダービー馬をつくろう!』など期待のタイトルがずらり。無事撮影を終えた帰り道、なんと路上で信じられないものを発見! そういや、今年のゴールデンウィークにイサオネットが渋谷でイベントをやっていたなあ!



⬆渋谷駅前のQフロントでは、セガのCMを約15分ごとに放映。



⬆帰宅途中の路上でなんと『ドリームパスポート3』を発見! 涙。

ドリームレビュー★その2
ドリームアイってデジカメとしてどうよ?

電池は単4電池2本。だいたい300枚ほどの撮影が可能だ。一度にメモリーできる写真の枚数は30枚ほどだから、容量はまずまずといったところ。操作はシャッターボタンを押すだけだからカンタン。だが、問題はドリームキャストにつなげないと写真を確認できないこと。フラッシュもないから、屋外撮影は工夫が必要かも? タイマー撮影機能はうれしい。

MISSION IMPOSSIBLE 2 (監督:ジョン・ウー)
ビデオメールで送れ!

渋谷取材、無事に終了 ビデオメールで結果報告!

かくして、渋谷取材を終了した俺だが、その様子をにっしーに報告しないといけない。そこで専用ソフト『ビジュアルパーク』を使って、電子メールで送ることにした。ところが起動させてみてびっくり。この『ビジュアルパーク』、写真(静止画)だけでなく、約25秒のビデオ映像(動画)をビデオメールとして送ることもできるのだ。うむ、メールを打つのはめんどくさいので、詳しい報告はビデオでやっちゃえ!



⬆ドリームアイをドリームキャストにつなげば、ビデオメールが可能。さっそくセルフヌードでご報告!

メイキング・オブ・"ドリーム4コマ" たたかえ兵隊さん

右のドリーム4コママンガは、ドリームアイの専用ソフト『ビジュアルパーク』のフォトプレイグラウンドを使って製作した。そこで、ドリーム4コマ監督のヌパイク・リーに突撃インタビューをしてみたぞ。

——実際に使ってみて、どうでしたか?

ヌパイク うん、たくさんのイラスト(クリップアート)や文字を拡大縮小して使えるので、マンガっぽく写真を演出できるよね。

——写真をゆがませたり、回転させることもできるんですよね。

ヌパイク ワープ機能だね。すごいよアレは、これを使えばちょっとしたCGアーティスト気分を味わえるんじゃないかな。ぼくもファンになったよ。ブラボー!



⬆今回の出演者3人組。左からアジア人のフューリー、黒人のジョンソン、隊長サンダー。



➡写真をゆがませるなんて加工もあり。また、写真に文字を乗せることもできるのだ。

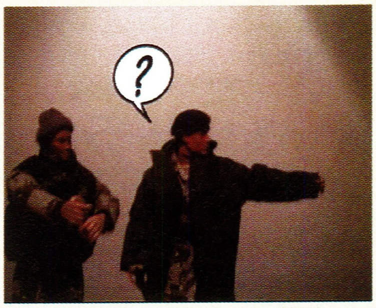
ドリーム4コマ
MISSION IMPOSSIBLE 3
たたかえ兵隊さん
(監督:ヌパイク・リー)



⬆ここは戦場、最前線。3人の兵隊が戦闘中です。「隊長! 向こうから爆撃機が迫っています!」「なに! それは危険だ!」



⬆どかーん! 空から突然の爆撃を受ける3人。思わず目の前が真っ暗、画面がゆがみます。「うわー、やられたー」「たすけてー」



⬆やっとのことで生き残った一同。「隊長、大丈夫ですか?」「ああっ、大丈夫だ……おやっ?なんだ誰か来るぞ!?」



⬆「隊長。ごめんなさい!」ボカッ!「ジョン、なんてことすんだ! 軍法会議ものだぞ!」果たしてジョンに何が起こったのか!?(次号につづく)

SEGA OFFICIAL☆ホームページ完全連動

ドリームライブラリ公文書館（こうぶんしょかん）

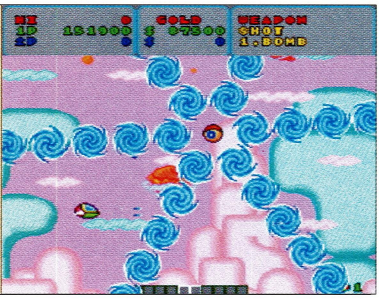
一期一会のダウンロードを大切に遊ぶためのページ
http://www.isao.net/isaogames/dl/web/

今日の推薦図書

ファンタジーゾーン

●発売元:NECアベニュー
●ジャンル:シューティング
●レンタル料金:1泊2日150ドリム
●プレイ人数:1人

おすすめポイント!
サンバリズム度★★★★★
攻略やりがい度★★★★
物価上昇痛感度★★★★



ドリームライブラリとは?

メガドライブ、PCエンジンの名作タイトルをDCにダウンロードして、1泊2日か7泊8日のあいだレンタルプレイできるサービスだ。用意されている約50のタイトルは、レンタル人気などを考慮しつつ随時数本ずつ入れ替わるぞ。

自分流に遊べるシューティング

これの原典は'86年のセガの同名アーケード作品で、ドリームライブラリで配信しているのはNECアベニューがPCエンジンに移植したものだ。『ファンタジーゾーン』を傑作たらしめている要素はいくつもあるが、まず語るならばその"独創性"だろう。ザコや前線基地から得たお金で武器を買うショップシステム、左右どちらへも進めるループしたマップ、攻略のしがいがある個性豊かなボス群など、どこをとっても"どこかほかで見たような亜流っぽさ"がない。加えて、パステル調のポップなグラフィックにサンバ系のサウンドという、およそシューティングらしからぬコーディネイトの妙は、いまなお色あせない魅力といえよう。

また、こうした表面的な部分だけでなく、ゲームバランスも恐ろしく絶妙だということにも触れておきたい。初心者のうちは、序盤の前線基地をワイドショットなどでサクサク破壊し、難しめのボスはそいつの特性に対応した武器を使うという、クリアー重視の安定したプレイが中心になる。だが、慣れてくるにしたがって、「このボスはもうショットだけでもいけるな」とか、「レーザーを買うのを1回だけ節約しよう」といった色気が自然と出てくる。つまり、腕が上がるごとにムダの少ない洗練されたプレイが可能となる。しかも節約したお金は最終ステージのクリアー時にボーナス得点になるので(腕前がストレートにスコアに反映)、プレイヤーのカタルシスも正比例上昇していくわけだ。つきつめると、この"初心者から上級者まで誰もが楽しめる"理想的なバランスが、14年もの時代を超えて支持されるゆえんかもしれない。

宵越しの金は持たないプレイ!?



➡お金を使いまくる安全なプレイも楽しみかたのひとつ。そのぶん武器の値上がりが厳しいけどね。

必要最低限のストイックプレイ



➡究極はエンジンとツインボムだけの節約プレイ。前線基地に接近して、ツインボムを撃ち込むのだ。

8/4~(予定)に遊べる

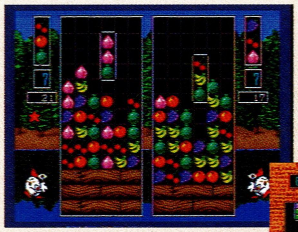
ドリームライブラリ 配信タイトル一覧

	タイトル	メーカー	ジャンル	プレイ人数	備考
	メガドライブ タイトル				
	スーパーバレーボール	ビデオシステム	SPT	1~2	
	ダイナブラザーズ	CRI	SLG	1	Va
★	ラングリッサー	メサイヤ	RPG	1	Va
	重装機兵レイノス	メサイヤ	ACT	1	
	ソーサルキングダム	メサイヤ	RPG	1	Va
★	スタークルーザー	メサイヤ	ADV	1	Va
★	フリッキー	セガ	ACT	1	
	コラムス	セガ	PUZ	1~2	
	ぷよぷよ	セガ	PUZ	1~2	
	ぺんがペンゴ	セガ	ACT	1~4	
★	タントアール	セガ	ETC	1~4	
	ファンタシースターⅡ	セガ	RPG	1	Va
	ゲイングランド	セガ	ACT	1~2	
★	パーティークイズメガQ	セガ	ETC	1~4	
★	モンスターワールドⅣ	セガ	ACT	1	Va
★	シャイニング・フォース	セガ	RPG	1	Va
	クラックダウン	セガ	ACT	1~2	
	G-LOC	セガ	STG	1	
	エイリアンストーム	セガ	ACT	1~2	
★	ザ・スーパー忍Ⅱ	セガ	ACT	1	
	三国志列伝 乱世の英雄たち	セガ	SLG	1~3	Va
	ギャラクシーフォースⅡ	CRI	STG	1	
	PCエンジン タイトル				
	ビジランテ	アイレム	ACT	1	
★	Mr.HELIの大冒険	アイレム	STG	1	
★	最後の忍道	アイレム	ACT	1	
★	激写ボーイ	アイレム	ACT	1	
★	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	STG	1	
	モトローダー	メサイヤ	RAC	1~2	
	わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち	ビデオシステム	TAB	1	
★	マジカルチェイス	パルソフト	STG	1	
	P-47	エイコム	STG	1	200
	天聖龍(セイントドラゴン)	エイコム	STG	1	
	はにい いんざ すかい	フェイス	STG	1	
	サイバークロス	フェイス	ACT	1	
	はにい おんざ ろおど	フェイス	ACT	1~2	
	不思議の夢のアリス	フェイス	ACT	1	
	クロスワイバー	フェイス	ACT	1	
	メタルストーカー	フェイス	STG	1	
	タイムクルーズ2	フェイス	ETC	1	
★	エイリアンクラッシュ	ナグザット	ETC	1	
	NAXAT OPEN	ナグザット	SPT	1~4	
	デジタルチャンプ	ナグザット	SPT	1	
	パラノイア	ナグザット	STG	1	
	サイコチェイサー	ナグザット	STG	1~2	
	ダブルリング	ナグザット	STG	1	
	バーニングエンジェル	ナグザット	STG	1~2	
	都市転送計画 エターナルシティ	ナグザット	STG	1	
★	R-TYPE Ⅰ	ハドソン	STG	1	
★	R-TYPE Ⅱ	ハドソン	STG	1	
	ソルジャーブレイド	ハドソン	STG	1	

★は当コーナーがとくに推すタイトルです。
・備考"Va"はバリュー価格(7泊8日400ドリム)可能を表しています。
・備考"200"は1泊2日のレンタル料金が200ドリムのタイトルです。

勝手にリクエスト　コラムスⅢ (メガドライブ)

現在配信されている『コラムス』は、基本的にひとり耐久プレイが中心だが、こちらはどのモードも完全に対戦型の近代仕様。連鎖やまとめ消しでパワーを溜め、ここぞというときに相手にジャマを送りこむのが基本ルールだ。しかも最大5人での同時対戦や、1対2、2対2の変則対戦も実現。対戦型コラムスは他機種でもいくつか出ているが、対戦バランス、毒ブロックの設定、モードの多さなども含めて、真のコラマーが最高傑作として評価するのはやはり『コラムスⅢ』である。DCでは5人プレイはできないが、配信の意義は高いはず!



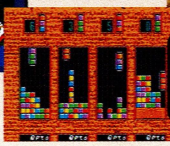
⬆送り込みの際は、相手が落とそうとしているブロックも破壊。たとえそれが魔宝石だろうと。

ひとりでも多人数でも完全対戦型なのだ

➡1人時はコンピュータと対戦。腰くだけのシャレ多し。



1人プレイ



4人プレイ

⬅4~5人だとこう。送り込みは左右どちらかを選べる。

●いま配信いちばん人気なのは『ファンタジーゾーン』との話。こうなるとサン電子の『スーパーファンタジーゾーン』もほしいところ。てなわけで、ご意見、ご感想、煮え立つ投稿があったらいつでもGO。採用率高し?

U.G.A代表

水口日記。

Vol.4

『スペースチャンネル5』ホームページにて好評連載中の、水口さんの日記を抜粋してお届けするこのコーナー！ 前号にてE3（アメリカ）を終え、久しぶりに戻ってきた日本ではもう新たな動きが!?

夕刊フジ

Date: 2000-05-19(Fri)

僕の体内時計が夜中に差しかかった昼下がり、夕刊フジの石島さんから電話。「あ、水口さん、お元気ですかぁ？」「ううん、時差ぼけツライっす」「そりゃそりゃ。ところで、昨日の夕刊フジ、見てくれました？」「いや、昨日帰ってきたばかりで、まだ見てない」「昨日載りましたよー。見ておいてください。フフフ……ガチャッ！」「え！　おい！　切んなよ！　ちょっと石島さん、もしもーし！」

ドキドキしながら、昨日の夕刊フジを見る。ん!?　おい、ちょっと待て！　俺が、「不良息子」だってぇ!!?　何でやねん!?

……（読）……。

なるほど。そういうことか。あーびっくりした。

新聞に俺が不良息子だなんて、ヒドイこと書くなぁと思ったよ。

と思ったら、今日は実親父の65歳の誕生日だったぁ!!

しまった忘れてたぁーっ!!　電話、電話!!

やっぱあなたは正しい。石島さん。俺は親不孝者だった。

思い出させてくれて、サンキュー。

新会社名について

Date: 2000-05-20 (Sat)

みなさんから、ほんとに多くの意見をいただきましたがついに、社名を決めました。

5月30日、うららの誕生日にこの日記上で、いよいよ新会社の新社名を発表しようと思います。

5月30日午前0時の時報とともに、この日記を見てください。

そこには、僕らの新しい会社名があります。では！

感謝。

Date: 2000-05-22 (Mon)

夕方、スタッフのみんなが吹き抜けで誕生日をやってくれた。みんな、ありがとう。ウレシイです。伊勢くんとモロさんが、ケーキを焼いてきてくれて、プレゼントもいろいろもらった。うー、幸せ。夜、森本晃司さんやマイケル・アリアス、そして竹内さんから電話。誕生日を覚えてくれていて、近くの店で飲んでるからおいでよ、と言われる。マイクはもうすぐ、男の子のパパだ。おめでとう。でもすっかりごちそうになったのは、僕のほうだ。

深夜、内海さんから電話。誕生日、好きなところに連れてってくれると言う。ホント!?　じゃぁ六本木。ふだん行かない夜の社交場へ。"踊らない"クラブに連れていってもらう。そこのママが23日の誕生日ということで、いっしょにケーキでお祝い。ろうそく吹いた。シャンパンも開けた。騒いだ。イェーイ！　さんざん騒いで、さぁ帰ろうか、お会計ーっ！　というときに、内海さんがすまなそうに、僕にひと言ささやいた。

「すまん。カード忘れた」

（◎_◎）　マジっすかぁ!?

ま、世の中そんなに調子のいい話はなくて、人生こんなもんだということを教えてもらいました。

これからもますます、精進します。

Ulala in Wired.

Date: 2000-05-27 (Sat)

アメリカの雑誌"Wired"に、うららの記事が載っていると、NYの友人、ピーターからメールがきた。今日さっそく、パルコブックセンターの洋書のコーナーで、"Wired"を買った。

めくる。

めくる。

あ、あった。349ページ。

あれ！　うららの写真がなんと後ろ向きだ！　どれどれ……。

「テレビの世界で、もっとも元気なアンカー（レポーター）は誰だ？　NBCのリサ・ナポリ？　MTVのセレナ・アルシャル？　バーチャル・ニュースキャスターのアナノヴァ？　答えは誰でもない。それは、Ulalaだ！」

おお！　そこまで書いてあったら、顔見てみたくなるわ。

さすが"Wired"。やることが粋だ。

Sunday, happy sunny day.

Date: 2000-05-28(Sun)

みなさん、いい週末をお過ごしですか？　僕は今日、あいにく仕事してますが、あまりに天気がいいので（東京は27度くらいになったらしいですな）昼過ぎにひさびさ！　愛（自転）車のBianchを引きずりだし、ひさびさにいっぱいタイヤに空気を入れて、渋谷、青山、神宮外苑あたりを走りまわりました。んーナイスです。もう夏ですなー。

汗をびっしょりかいたので、最近ちとたるんだ体の細胞が、喜んでる感じがしました。時差ボケもこれで治ってくるでしょう。それに体も少しは引き締まってくるはずだぜ。へへ。

でも今晩、僕はゼッタイ、中西が先日行ったという、東急屋上のビヤガーデンに行くと思います。つーか、行きます。行きてぇ！　行くぜぇ！飲むぜぇ！

ぼぃーん。

追伸）5月24日は、柴田亜美センセの誕生日でした。この場を借りて、おめでとー!!　おいらと2日違いだな。何歳だ？　まいっか。今日は君のぶんまで、いっぱい飲んでやるぜー。これを読んだみんなも、心の中で乾杯してやってくれー。あーみんおめでとよー！

さてさて、いよいよ、うららの誕生日はあさってに迫りました。5月30日の時報とともに、僕の日記をのぞいてください。

UGA宣言。

Date: 2000-05-30 (Tue)

先日、新聞やネットで名前が出てしまいましたが、改めて、ここで新会社名を発表します。

新会社名は、

United Game Artists

ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ

です。パチパチ！

この名前の由来はですね……、

会社というより、これからは個の時代だと思うのです。そのうえで、会社という発想よりも、より才覚のあるゲームクリエーター＝ゲームアーティストが集い、優良なゲームを開発していけるよう、あえて僕等の会社を"Union"と位置づけました。だから、United Game Artists、略称UGAと呼ぶことにします。

僕等は世界中の人々を楽しませること、そして元気にすることに尽力したいと思います。

言語や文化の壁を越えて僕等のゲームが人々の生活の中に入り、世の中を少しでもいい方向に向けられるように、僕等はなりたいです。

地球がくるまれるようにひとつになれるようなゲームを創り続けていくことで、社会的貢献を果たしていきたいと思います。

このHPを通じて新社名を考えて送ってくれたみなさん、本当にありがとうございました。心から感謝いたします！

僕たちUGAが、みなさんと長い付き合いになれるよう、スタッフ一同、がんばっていきたいと思います。

7月1日、新会社としてスタートの予定です。

輝かしいゲームの未来を！

2000年5月30日

United Game Artists 代表（予定）　水口哲也

P.S. Happy birthday Ulala!!

金曜日。

Date: 2000-06-02(Fri)

今日、マッサージと整体をしました。よく鍼には行くのだけれど、どうも最近のたび重なる海外出張で、体内時計は狂うわ、体はコルわで、ちょっとピンチだったもので。もうカラダと脳が、バラバラな感じ（笑）。ひぃー。

友人のLEOくんの紹介で、夕方恵比寿へ。みっちり１時間、ほぐす、ほぐす、ほぐす。とくに背中が硬くなっていて、しかもちと歪んでるとのことで、ぎゃー、うぎゃぁ、うがーてな感じでバラしてもらい、そのあと、ほっ、うひゃ、ぱっこーん！　てな感じで整体を30分。

すっかりマネキンみたいに姿勢が最高。ほんとに俺？　なんかずーっと立っていたいぐらい、立っていることが気持ちイイのです。背筋がスッキリ。体中に気が通ってる感じ。うーん、なんか以前訪れた中国の大地を思い出す。

心と体が自分の中で重なると、やっぱほっとするねぇ。

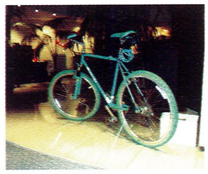
そのあと久々に佐々木くん（次セガロッソ代表・現５研部長）と会って、いっしょにしゃぶしゃぶを食べました。今日はゆっくり寝て、週末はゆっくりゆっくりゆっくり休んで、来週からまた元気に全開で行くぜー！　のう！　がはは。

いやぁすっかり元気だ(^O^)／

みなさんも、ゆっくりよい週末をお過ごしくださーい。ではまた来週ー!!

United Game Artists

⬅本当は最初、7色のレインボーだったのですが、RGB3色にしました。それぞれの色にちゃんと意味あります。



➡これが僕の愛車。6年目。このペパーミントグリーンの色は、けっこう愛している。



⬅飯田和敏同志から贈呈されたチラシ裏アート。バカと天才ギリギリのところで素直に生きる飯田和敏は、本当にラブリーだ。いつかいっしょに旅をしよう。



➡アメリカ版ワイアード誌に載ったうらら。ほら、本当に後ろ向き。ニクイ演出。

★ここのところ海外に出回ってたので、最近日本でじっくり腰を据え始めました。会社設立の準備やらなにやら、いろいろあったからね。あと、次回作のゲームも徐々に進行しているので、だんだんモードがクリエイティブモードになってきています。その辺の状況は"水口日記。"をリアルタイムに見てください。日々の心境の変化が楽しめるでしょう。なんかモルモットみたいだけど公開します。まぁでき上がったゲームだけじゃなくて、そんなプロダクションの過程も楽しんでほしいので、たまにのぞいて励ましのお便りください。これでファミ通DCの部数がなんとなくわかるな（なんてウソウソ、うそだよ田村さん）。

水口哲也

セガ9研部長を経て、7月から株式会社UGA（ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ）の代表に。『チャンネル5』の海外版でアメリカとヨーロッパを股にかけつつ新プロジェクトも進行中！ の超多忙な毎日。



www.spacechannel5.com/tmn JUMP!!

この日記の前日や続き、またリアルタイムで読みた〜い！って人は上のアドレスに即JUMP!!　直接ページに飛べるよ。i-modeの人は**http://www.spacechannel5.com**から"水口日記。"を選んで飛ぶと読めるよ〜！

DNA Array of Network Game

IT、ITとうるさいくらいの世間をぶっちぎって、
ゲーム業界はすっかりネットワークなしでは考えられない状況にまできている。
進化し続けるネットワークゲームの現状と未来を、日本を代表する
両プロデューサーが語り尽くした。ネットワークゲームの設計図とは?

〜ファミ通ドリームキャスト トークLive! in 札幌から〜

中　今回のテーマはネットワークゲームなんだけど、そもそもネットワークゲームってやったことある人って何人くらいいるの?(と会場に質問。ふたり手を上げる)。なかなか触れてないのかな。じゃ、やってみたいと思う人は? (7人手を上げる)。

船水　やってみたいけどやらない理由は、やっぱりお金かな? (会場一同うなずく)。



中　そうだよねー。

船水　やっぱりねー。

中　だけどね、ほんとにネットワークゲームをやると、いままでひとりで遊んでいたのとは違ってそこに相手が現われてくるんで、すごく深みが出てきておもしろい。なんかそういう意味でゲーム業界はそっち方向に行こうとしているんだけど、遊んでいる人たちがついてこれてないっていう実状があるよね。

船水　電話料金が高すぎるからね。アメリカからすごく圧力かけられているけど。

中　アメリカって1ヵ月1500円ぐらい払っているだけで、ずーっと電話つないでいられる。だから、ネットワークゲームが盛んなんだよね。日本ももうちょっとしたら、ISDNの回線だったら5000円ぐらいでつなぎっぱなしになるんで、そうすれば、そのうちゲームもね、ダウンロードしてくるようになったりとか、してくれればね。

船水　5000円といったら、ソフト1本分の値段ですね。

中　そうはいってもなんか電話回線ってアナログっぽいものが入っているぶんたいへんなんですよね。人もアナログで来てるし……。

船水　そうそう。

中　いままでデジタルの仕事ばっかりしていたので、妙にアナログな電話回線のつながりの悪さとか……。

船水　なんかねえ、コンピューターだから1回作っちゃったら、それがずっと動くもんって思っているじゃない。だけど、ネットワークのソフトとかは、通信環境とか途中で接続切れちゃったりとかあるからね。あるいはオンラインゲームの安定性の問題。これがまた難しい。

中　パソコンでは、プログラムにパッチ当てて状況の変化とかバグ修正に対応できるでしょ。僕らはGDというか盤で売っているでしょ、だからプログラムをあとで変更できない。本当はパッチ当てたいですよね。

船水　当てたい!!

ネットワークゲームは、入社時からの夢だった

中　だって運営してみないとわからないじゃない。発売したらもう何十万人という人がやるのに、発売まえはほんの数百人とか数十人とかぜんぜん数が多くできない。いままでのゲームだったら4人いればだいたいチェックができたのが、ネットワークゲームでは何千人もいないと本当のフルのチェックができない。発売日はものすごい緊張しますよ。

船水　僕もすんごい緊張した。

中　発売日とかって、ふつうだったら飲みに行って、発売日だーって言ってるのに、なんか知らないけど会社でサーバー見てて大丈夫かなこれ、とか言ってて。

船水　当然フライング販売をするところがあるじゃないですか。

中　だから、1日ぐらいまえから見てますよね。

船水　発売まえからアクセスしてくる人がいて、あれ?　今日は午前中に500人来たって……えっ、500人も来るかって。それと仕事的に考えると、アップしてもそのチームの子たちを全部抜けないんだよね。けっきょく運用するのに何人か残して、ずーっとサービスを続ける限りやっていかなきゃいけない。



中　いままでだったら終わった瞬間につぎのゲームを作り始めて。

船水　そうそうそう、つぎのゲームってね、それができない。

中　でもそれをやってもあまりあるぐらいおもしろいからっていうのがあるんで。

船水　けっこう否定的なことを言ってますが、ネットワークゲームを作るのを楽しんでますからね。

中　じつはね、すっごい昔から作りたかったんですよ。この業界って僕17年ぐらいなんですけど、入ってすぐぐらいからパソコンのモデムとか使ってチャットとかそういうのやってて。そういうおもしろさを、いつかモデムが僕らのハードにつかないかなーって言ってて、でドリームキャストのときにすごいもめたけど、モデムをつけてもらったんですよ。だからネットワークゲームを作らないわけにはいかないっていう状態。

船水　出た当初はまだ時代が早かったっていうか、ドリームキャストにモデムがついていることを、メーカーもクリエーターもあんまり理解してなかった。最近それに対応したソフトがいっぱい出てくるようになったと思うけど、これからは旬なのかな?

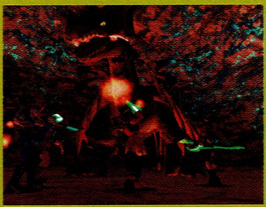
中　地球の裏側の人と、いっしょにRPGとかの冒険に出かけられたりする。そうすると、アメリカ人とイギリス人とフランス人と自分とでぜんぜん知らないどっかの国の人とゲームを遊べたりする。ネットワークゲームである限り当たり前なんだけど、やっぱりすごいことだし、楽しさは計り知れないものありますよね。いま、ソニックチームってサンフランシスコにも開発があるんですけど、そこといま『ファンタシースターオンライン』を実験中で、サンフランシスコと日本でやってますよ。でもやるときは電話をさきにして

ネットワークゲームのらせん構造

船水紀孝 ふなみずのりたか Noritaka Funamizu
カプコン常務取締役第一開発部部長
『ストリートファイター』シリーズを手がける。最近は、KDDと手を組んで、高速で料金が安価なオンラインネットワークゲームのシステム"マッチングサービス"を実現。ネットワークゲームに意欲的に取り組んでいる。上場企業の中で最年少の常務取締役でもある。

中 裕司 なかゆうじ Yuji Naka
ソニックチーム代表取締役社長
7月1日にセガ・エンタープライゼスから分社したソニックチームの社長に就任。17年コンシューマーゲームを作り続け、『ソニック』シリーズは有名。最近は、アーケードで『サンバDEアミーゴ』、ドリームキャストで『ファンタシースターオンライン』をプロデュース。

ファンタシースターオンライン
メガドライブで大ヒットした名作RPGを、ネットワークに対応させて大幅にリニューアル。複数の仲間とネットワーク上で冒険の旅に出る。今年の年末には全世界同時発売を予定。





「やるぞ!」って(笑)。ちゃんと準備しなくちゃいけないんで、電話も使わなきゃいけないわけなんですけど。

船水　ふ〜ん、もうそんな段階に来てるんだ。

中　やってますよ。遊んでます。4人全部が人間だと思って遊んでいると、いままでと違った感じがする。ほんとはね、すごく軽く作って出そうと思ってたんですよ。いまごろ本当は発売しているはずなんですよ。3月ぐらいを予定して作ってたんです。やり始めたら意外と、時間がかかってしまって。やりだしたら止まらないところもありますから。徐々にスペックを上げていくと、なんとなーく時間が……。でも僕速いほうですよ。船水さんも速いほうですよね。

船水　速い!

価格設定が自由にできるD-DIRECT

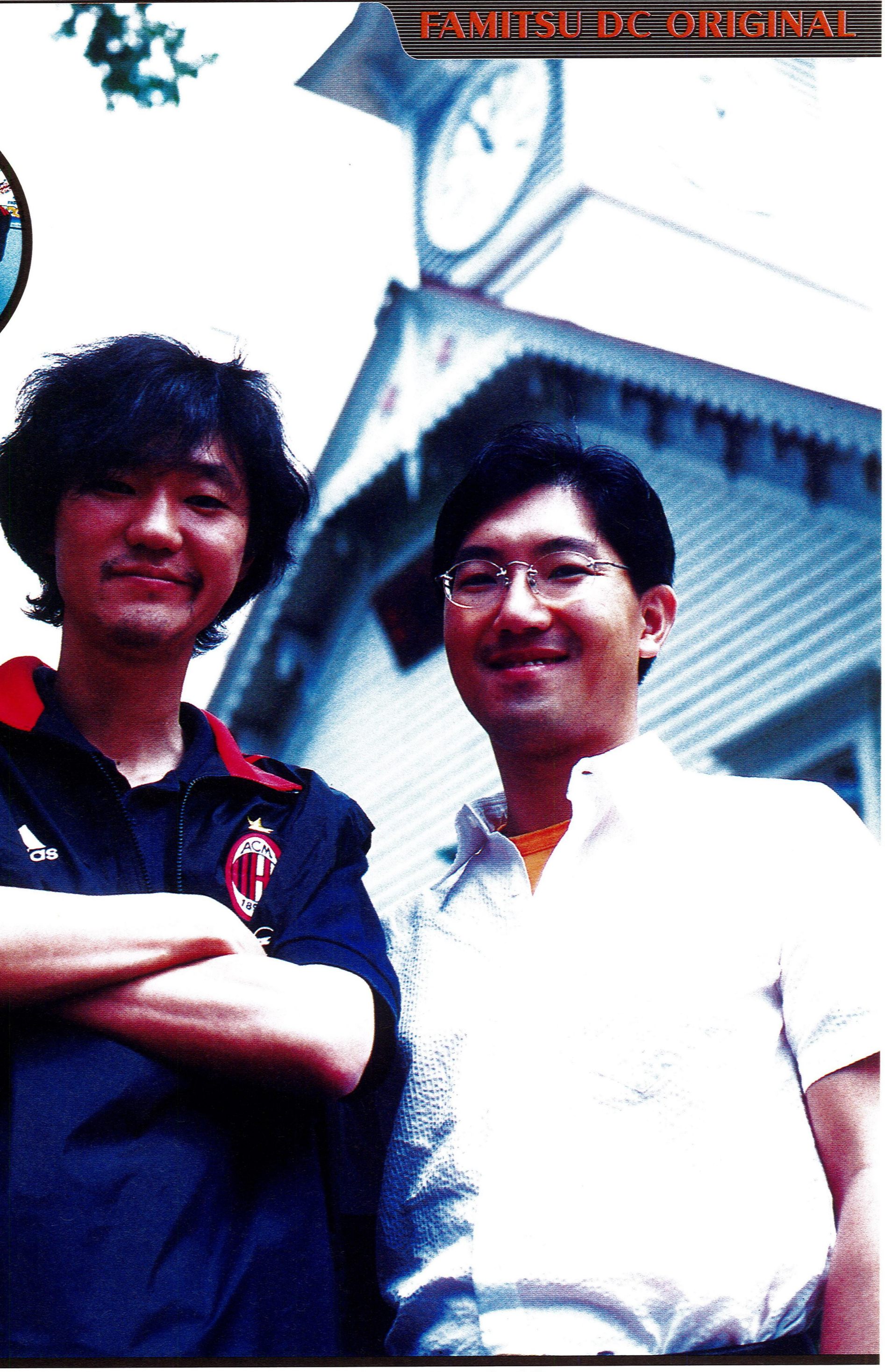
船水　みんなD-DIRECT知っている?(と来場者に聞く)

中　インターネットで物を買ってもいいなって思っている人は?(と来場者に聞くと、手が上がる)けっこういますね。船水さんところから出る最新作が……。

船水　そうそう。来月から『ヴァンパイア クロニクル for Matching Service』が。古いゲームなんですけど、それをまとめちゃって通信対戦にしたやつを。

中　あれ通信対戦になっているんですか?　うおっ。

船水　ヴァンパイアの部屋、ハン



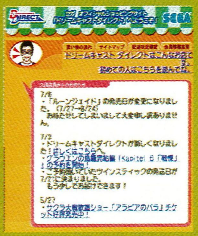
船水紀孝 CAPCOM × 中裕司 SONIC TEAM

ヴァンパイアクロニクル for Matching Service



ドリームダイレクトで専売されるカプコンの通信対戦ゲーム。KDDと技術開発し、高速化を実現。ネットに接続すると自動的に相手を見つけてくれるマッチングサービスも特長。

D-DIRECT



セガが運営するドリームキャストのハードやソフト、周辺機器などの通信販売専門のホームページ。7月にリニューアルされ、いっそう付加価値が増えて便利になり、カプコンの通信対戦ゲームを専売する企画を開始。

郵政

通信や電波に関することは郵政省の管轄。海外から何度もNTTの料金が高いと抗議されて、7月19日に3年で22.5パーセント引き下げを約束(要請は2年)。でも抵抗していたのは自民党の人たち。なぜ?　我々の利益は?

ネットワークゲームのらせん構造
船水紀孝×中裕司



⬆日本初公開の『ファンタシースターオンライン』のビデオを見ながら。

ターの部屋、セイヴァーの部屋とかいって分かれているんですよ。

中　なんか作るのメッチャ速くないですか?

船水　そらー、まあ。がんばりました。4ヵ月ぐらい。

中　専売ってふつうのゲームショップでは売らなくて、インターネットのオンライン上だけでしか売らないってことですよね。

船水　そのかわり値段も安くできた。ふつうの流通に出したらやっぱり5800円で出さなければいけなかったかな。なんとか4800円と値段も落とせたし、速く作れたし。

中　本当にD-DIRECTでやればおもしろいことも今後できそうですよね。ちょっとしたものとかでも、変えたものを出してみるとか。ふつうだと、けっこうちゃんと作り込まないと絶対出せなかったりとかというところをね。

船水　あと値段設定がわりと自由にできる。

中　それもいいですね。

船水　そこがいちばん僕らにとっては、魅力的かな。たとえば、小さいゲームで、内容的には2800円でユーザーにも提供したいかなっと思ってても、でもやっぱりそれができなかったりして。で、5800円の価値がない、って書き込みがきたりね。

中　ほんとは2800円とかで売りたいんだよね。

地球の裏側の人と同時に遊べることの"感動"

船水　ヨーロッパは国が違うと言葉も違うけど、そのへんはどうなってるの?

中　『ファンタシースターオンライン』は、きちんと海外の人とコミュニケーションができるようなシステムを乗せているので、それで会話をしてもらえれば。でも基本単語ですけどね。



船水　簡単会話システムみたいな?

中　うん、そうそう。ワード・セレクト・システムって感じ。ワードをいくつかセレクトするんですけど。外国の人とやってみたいっていうのは、僕自身がすごく思っていたことで。もともと『Diablo』や『Ultima Online』をやっていると、外人しかいなくってビビりますよね。もうちょっと「こんにちは」だけでも言えるとうれしいのにって。なので、そういうのを乗せているんですけど。ほんとはね、『Ultima Online』みたいなのをいろんな国の人とやれるとすごい楽しいですけどね。いりびたっている人はずーっとやってますからね。ゲームの中に世界ができてますから。作り込み始めたら、きりがないですよきっと。なるべく日本が韓国やアメリカ負けないようにしなくちゃって思ってる。どうもネットワークのところで負けてる気がするんですよね。がんばって日本も巻き返しをはからないといけないですからね。

船水　日本の国の上のほうの人は遅れていると、まるで思ってないんでしょうね。

中　思ってないでしょうね。郵政なんか「こんな速い線あるやん」って思ってますからね。日本てすごい進んでいて、ハイテクっぽいイメージでずっと来てるのに、韓国のほうが断然ネットワークゲームへ行ってますよね。

船水　環境がすごいいい。

中　あのさ、最近光の速さを速める技術がうわさで出てるの、知ってる? なんか光ファイバーの中に、あるガスかなんか入れるらしいんですよ。そうすると、なんと300倍……。

船水　300倍!!??

中　なんか眉つばっぽい話なんですけど、すげえ夢のある話だなって、いまこいつを調べようって思っているんですけど。そんなになったら、光の速度を決めたのは誰でしたっけ? (編集部注:光がいちばん速い物質と決めた。)アインシュタインですか? ああいう物理学なんか崩れていきそうな世界。なんかおもしろいなあ、って。でもきっと誰かが光よりも速いものを見つけてくれるのを祈りつつ(会場のみんなに向かって)、みんなもいま勉強しているんだろうから、そういうの研究してくれたりすると、すごいうれしかったり……。

船水　するする。

ネットワークゲーム黄金時代がやってくる

船水　カプコン的には、マッチングサービスという1対1の通信から始めて、これはわりとお金も投資もほとんどいらなかったんで、簡単に出すことができたんで、じゃあそろそろ複数で遊べるネットワークのゲームを作っていこうね、っていうことで、いま何本も走ってはいますが、制作発表会には間に合わなかった。

中　『SPAWN〜In The Demon's Hand〜』はどうですか?

船水　これはマッチングサービスです。でも4人や8人で遊べたら最高ですけどね。というわけで、いちばん早いのがドリームキャストで出ると思うんで、来年の春かな、出たらいいな、っていうのを目標に。それと来年出るゲームはほとんどネットワークゲーム対応じゃないのかなーって。ちょっとウソついたかな(笑)

中　セガもそうです。間違いなく今後はネットワークゲームしか出てこない気がするんですけど、それがドリームキャストの強みだったりするんで、こなれてきたところで、そういうことがうまくできればって。その先陣を切る『ファンタシースターオンライン』がしっかり出るといいなー。

船水　セガはアーケードゲームも光ファイバーでつないでますよね。

中　今月実験が始まりますよね。いずれにしても、今後はネットワークゲームが中心になるというより、自然な、というか当たり前なって行くんじゃないかな。

オレにもしゃべらせろ! in 札幌

涼しーい札幌でネットワークゲームを熱く語る!

地元の人にとっては意外に暑い日だったけど、東京に比べるとさわやかな札幌で行われたトークライブ。対談後もセガ、カプコンの脂の乗りきったプロデューサーふたりを中心にゲーム談義に花が咲いた。中氏には、アンケートを含めて『NiGHTS』の続編を期待する声が多かったが、大切なものだけに完璧なやりかたで出したい、ということで具体的な話は出てこなかった。でも、やっぱり『NiGHTS Online』を期待しちゃうよね。おふたりとも関西系ということで、軽ーく関西弁が入った会話が「かっこいい!」という声も。ともかく、熱くネットワークゲームのおもしろさを語り尽くしたので、アンケートでもが然興味がわいた、とか『ヴァンパイア クロニクル for Matching Service』でネットワークゲームデビューしたいとか、かなり啓蒙された模様。通信費が外圧で安くなりそうで、さらにネットワークゲームは加速していきそう。おふたりの活躍に期待したいね。



⬅世界の人たちとゲームすると文化の壁が心配と語る長岡浩寿さん。



⬅インターネットに慣れてくるとプリンターが欲しくなるという向井直美さん。



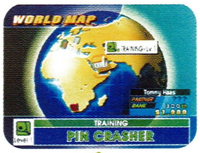
⬅会場提供などでお世話になった札幌在住マーヴェリックの久保俊哉氏。

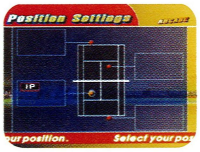
WORLD WIDE DC

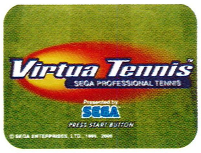
Vol.8

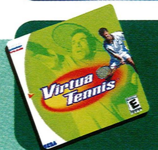
世界中で超盛り上がり!!
海外ドリームキャスト情報コーナー

ソールドアウトに堂々ランキング1位!!
相変わらず海外では絶好調ないい感じ!!







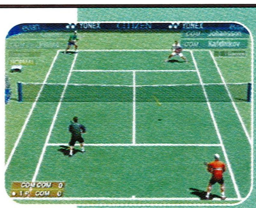


超ヒットアーケードテニスゲームを完全＋α移植!!

Virtua Tennis

発売：Sega (USA) **開発：**Hitmaker (*Sega R&D#3,JAPAN) **北米7月11日発売済み**

北米先行『パワースマッシュ』移植版売切大ヒット!!



➡ダブルスもできるので、すでに編集部内でもアツイ対戦が!!

ヒットメーカー（旧セガ・ソフト3研）開発によるアーケード用テニスゲーム『パワースマッシュ』のドリームキャスト版が日本に先駆けて7月11日に北米で発売、品切れ店続出の大ヒットになっている。家庭用、業務用ともに海外では『バーチャ・テニス』というタイトルで発売。DC版は世界中を転戦するワールドサーキットモードやダブルスといったさまざまな要素が追加されている。誰にでも楽しめるシンプルな操作性とスピーディーな展開。ロード時間も感じさせないうえ、テニスでボーリングのピンを倒したりもする練習面など、日本でも熱狂者続出になるのは確実。気になる日本版は海外版にはなかった通信対戦モードも加えたうえで、今秋発売の予定だ。



⬅ワールドサーキットにおける練習面のひとつ。けっこう楽しめる。

マスダミホの海外ってどうなのよん♥



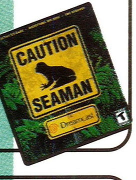
セガで海外PRを担当する、入社2年め、ニューヨーク育ちの阪神ファン!?

帰国子女の意地をかけて、北米版『シーマン』と会話に挑戦!!

夏真っ盛りの8月10日、待ちに待ったあの『シーマン』がなんと、日本では2001年対応版、アメリカではその英語版が8月10日に同時発売されるのです!!　E3ショウでは2年連続出展、今年はロサンゼルスでメジャーな雑誌や新聞にとりあげられまくり、取材も受けまくりというという大フィーバー。ショウではすごい行列だったのでなかなか試してみることができず、ちょっと残念な思いをした私でした。私はE3会期中はこきつかわれまくりで遊ぶどころではなかったのです。

このバージョンでは、マイクの感度がよくなったり、よくしゃべるようになったり、育てやすくなったり、上から水槽をのぞけるようになったりと追加要素満載で、すでに日本で『シーマン』を楽しんでいただいているユーザーの皆様にも新たな気持ちで楽しんでいただけること間違いなしです。このまえファミ通DC編集部のお姉さんとビバリウムで海外版『シーマン』とはいかなるものか、というその実態を見に行きました。いっちばん最初からやったのですが、生まれるまえはまえのより頻繁にシューシューと墨を吐いてみたり、もだえたりしてよく動くのでおもしろがっていたら、「動きがないことで飽きてしまう人に対しても改善！」とビバリウムさんも自信満々。

しかし、英語で聞いても憎まれ口はあのまんま。しかもネイティブな人の英語のほうが反応しやすいようで、チョットでも発音が悪いと見向きもしてくれません。これじゃぁ帰国子女の恥！　せめて「ハロー！」「ハロー（だるそうに）」。おお、返事してくれた。こんな調子でいろいろとシーマンと語らい、自分は海外で売れるのだろうかと心配する、ちょっと弱気でかわいいシーマンも見ることができ、帰ろうとした瞬間。「ねぇねぇ増田さん、ちょっと英文和訳するの手伝ってくれる？」と某ビバリウムの取締役さんに捕まってしまい、どこにいっても使われる働き者の私でした。私もシーマンのように強く生きたい……。



籠谷クリストフの ワールド🌐ワイドゲーム事情



日・英・仏語を自在に操り、USA Sega Official DC Magazineをはじめ世界中の各誌で活躍中。

PCをゲーム機に進化させた張本人がつくるDCオンラインゲーム

かつてのパソコンは、EGAのカラーディスプレイを使用したシンプルなものでした。このころ、だれもこのOA機器がゲーム機になるとは思ってもいませんでした。VGAビデオボード、SoundblasterとAdlib（サウンドボード）、それからなくては語れないジョイスティックなどの出現を家庭用ゲーム機で遊んでいた人たちはバカにしていました。クリス・ロバートという若いクリエーターが参加するまで、PCには『Kings Quest』と『Space Quest』、そして『Ultima』の3タイトルしか、いいゲームはありませんでした。ロバートの第1作目『Wing Commander』はゲームマシーン用のハードとしても力をつけたPCのシンボル的存在となり、PC人気を不動のものにしました。ロバートは『Wing Commander』の新作を出す度にPCユーザーがPCをグレードアップさせるきっかけになれば、と思っていました。結果、このシリーズのおかげ（のせい？）で、PCユーザーはメモリーのレベルを上げまくり、CD-ROMドライブのスピードを上げ、CPUも変えなければならないということになったのです。『Wing Commander』は『スターウォーズ』並みに壮大な3D世界で展開する、本当によくできたマルチシナリオの宇宙戦争シミュレーターゲームでした。ロバートはこのシリーズ3作目のムービーでは、CGではなく実在する俳優と契約し、実写版の映像を作ることにしました。彼はマーク・ハミル（『スターウォーズ』のルーク役）などの有名な俳優を起用したので、PCゲーム初の予算100万ドルに及ぶ（というか越えていましたが）タイトルになったたのです。予算問題や内部的圧力のせいか、クリス・ロバートは長く勤めたOrigin社を辞めてDigital Anvil社を設立、5月にその1作目『Starlancer』を発売しました。このソフトは『Wing Commander』をベースに、さらに新しいアイデアを盛り込んだものでPCゲームで高い支持を得ました。現在このタイトルはDC版が開発中です。PCで作られたソフトはDCに移植しやすいため、すばらしいグラフィックが再現されています。内容は基本的にPC版と同じようですが、操作性は改良され、8人までのネット対戦や協力プレイも可能になるようです。アメリカ人はオンラインゲームの技術力がとても高く、それはネット対戦用のプログラミングレベルの高さはID Software社が『Quake 3 Arena』でPCとDCの対戦を可能にしたことでもわかります。『Starlancer』はオンラインゲームとしても、DCのタイトルの中でも優秀なものになることは間違いないと思います。ちなみにSierra社のDC版『Half Life』はネット対戦ができないみたいですね……!?

スペースフライト
シミュレーターマニア
熱狂の移植

STARLANCER



発売：CLAVE(USA)
開発：Digital Anvil(USA) / WARTHOG(UK)
北米10月25日発売予定

ドラマチックなストーリーと戦略性もある、通信対戦も可能なスペースフライトシューティングなのだ。

DC Schedule in USA

発売予定	ソフト名	発売元
7/11	Virtua Tennis	Sega
7/13	Fur Fighters	Acclaim
7/18	Disney World Magical Racing Tour	EIDOS
7/19	MAG FORCE RACING	CRAVE
7/20	GIGA WING *	TOMMO
7/25	Hidden and Dangerous	TAKE 2 INTERACTIVE
7/25	Railroad Tycoon 2	GATHERING OF DEVELOPERS
7/26	Namco Museum	NAMCO
7/26	World Series Baseball 2K1	Sega
8/02	Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim
8/02	STAR WARS Episode I:Jedi Power Battles	Lucas Arts
8/02	TEST DRIVE OFF ROAD 3	INFOGRAMES
8/02	WWF Royal Rumble	THQ INC.
8/08	KISS:PSYCO CIRCUS	GATHERING OF DEVELOPERS
8/09	AERO WINGS 2:AIRSTRIKE*	CRAVE
8/09	Caesars Palace 2000	INTERPLAY
8/09	DEEP FIGHTER	Ubi Soft
8/10	Seaman*	Sega
8/16	ECCO THE DOLPHINE	Sega
8/16	POWER STONE 2*	CAPCOM
8/19	SYDNEY 2000	EIDOS
8/22	4x4 EVOLUTION DC	GATHERING OF DEVELOPERS
8/23	D2*	Sega
8/23	DEMOLITION RACER	INFOGRAMES
8/23	JIMMY WHITES C BALL	VATICAL
8/23	NFL QUARTERBACK CLUB 2001	Acclaim
8/23	Spec Ops: Omega Squad	RIPCORD GAMES
8/23	The Ring*	INFOGRAMES

※7月17日現在編集部調査。予定は変更される可能性があります。* 印は日本発売済みのソフトです。

今号の注目作は？



Marvel vs. Capcom 2

6月28日に北米でも発売、『ポケモン』など強敵を退けて堂々の全機種売上1位に!!

海外よもやま話

『パワースマッシュ』とファミ通DCには少なからぬ因縁（!?）がある。昨年の11月号でさりげなく世界一速くスクープ!!　ロンドンでの欧州発売記念パーティーでなにげなく上映されていたのを掲載したのですが、ことのきはセガのタイトルであることも、アーケードだけでDC版の予定がまだないことも知りませんでした（笑）。そして海外DC先行発売の発表と開発スタッフインタビューも気がついたら日本最速発表（笑）。べつに狙っていたわけではないんですけどね。今回のこの記事は製品版を使用しましたけれど、ほんとおもしろいですよ。通信対戦がなくても十分なくらい。

※関連Web：
Sega of America http://www.sega.com/sega/index.html
VIVARIUM http://www.vivarium.co.jp/
Digital Anvil http://www.digitalanvil.com/
WARTHOG http://www.warthog.co.uk/

ハイテクアーケードワールド

HI-TECH ARCADE WORLD

夏休み中はやりごたえのあるゲームが続々登場する。引き続いてどんどん詳しく紹介&攻略していくぞ。

文・構成：石井ぜんじ

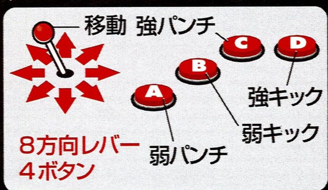
なんといってもゲームセンターは夏の簡易避暑地。ゲームセンターでまったり涼もう。

夏は定番！ 今年も熱いやつらの祭典が始まる

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

●SNK●MVS基板
●格闘アクション
●稼動中

新キャラとともに、ストライカーシステムが大幅にパワーアップ。戦いは新しい局面に突入した。



前作からネスツ編となり、さらに新展開が期待される『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000』。今回は個性の強い5人の新キャラクターが参加した。ネスツの新たな動きに京、庵も加わってストーリーはさらに深みを増している。

ゲームシステムはストライカーの関係システムが大幅にパワーアップ。いかにストライカーを使いこなすかが勝負を分けそう。ストライカー専用のキャラクターにはさまざまなキャラがいて、懐かしい顔ぶれに出会うことがあるかも。ボリュームアップしつつも違和感なく遊べるようになっているぞ。

ここが変わった！ 基本システムに緊急回避が復活！

基本システムの違いで目立つのは、前作『～'99』のかわし移動がなくなり、『～'98』以前で採用されていた緊急回避に変更されたこと。また、体力ゲージを3つ消費することによって、強力なMAX超必殺技をいつでも出せるようになっている。専用のMAX超必殺技もあり、より特別な技になったようだ。

そのほか、キャラチェンジの際パワーゲージが引き継がれたり、投げはずしのときに攻撃を与えて吹っ飛ばしたりする点がおもな変更点。ゲージ3本でカウンター・アーマーモードが出せるのは前作から引き継がれている。

ポイントとなる特殊操作方法

緊急回避・前方	➡+AB同時押し	パワーゲージ1本消費でガードキャンセル緊急回避
緊急回避・後方	⬅+AB同時押し	パワーゲージ1本消費でガードキャンセル緊急回避
挑発	スタートボタン	パワーゲージを1本消費してストライクボムを1個補給
ストライカー呼び出し	BC同時押し	ストライクボムを1個消費
ストライカー追加攻撃	通常投げ後、BC同時押し	ストライクボムを1個+パワーゲージを1本消費
カウンターモード発動	ABC同時押し	パワーゲージ3本消費
アーマーモード発動	BCD同時押し	パワーゲージ3本消費
MAX超必殺技	コマンド+ボタン同時押し	パワーゲージ3本消費

ここが変わった！ アナザーストライカーシステムとアクティブストライカー

今回の特徴になっているのがこのアナザーストライカーとアクティブストライカーシステムだ。ストライカーのシステムは大幅にパワーアップしているぞ。

アナザーストライカーは文字どおり、もうひとりのストライカー専用キャラクター。オーダーセレクト画面でストライカーを決定するときに選択することができる。このアナザーストライカーには、社など過去の『KOF』キャラクター、ダック・キング、元祖ファンタジー仕立てのアテナなど『KOF』以外からのキャラクター、京のコスプレの京子などオリジナルキャラクターなどが用意されている。

もうひとつのアクティブストライカーシステムはストライカーの自由度を高めたもので、ジャンプ中、攻撃中などでも呼び出せるようになったシステムを差す。これでさまざまなバリエーションで攻撃が可能になったのだ。

そのほか、ストライカー追加攻撃として、ゲージを1本消費して通常投げのあとにストライカーで攻撃が可能となった。さらにパワーゲージがある状態で挑発するとストライクボムが補給されるシステムも加わって、ストライカーの重要性はさらに高まっている。



⬆前作で加わったかわし移動がなくなり、緊急回避が復活した。



⬆ゲージを3本消費して、体力に関係なく強力なMAX超必殺技が使える。



⬆オーダーセレクト画面で、アナザーストライカーを選択できる。



⬆懐かしいキャラクターや、オリジナルキャラまで続々登場する。

➡ 新キャラクターの加入でチーム編成が激変！

新キャラクターが5人加入することによって、チーム編成は大きく変わったぞ。まず、主人公チームにラモンとヴァネッサが加わることにより、よりネスツ編の色合いが濃くなっている。紅丸と真吾はセスと鱗を従えて新チーム結成と、ここがいちばんの変更点だ。新たなストーリー展開が期待できるところ。さらに、ユリが龍虎の拳チームから抜け、女性格闘家チームに新キャラの四条雛子と加わったことなど、チーム間で女性キャラクターが移動している。



ラモン
（主人公チーム）
ルチャ・リブレの使い手で、相手をいなすかのごとく誰にも飄々と接する。招待選手として参加。



ヴァネッサ
（主人公チーム）
ボクシングの使い手で年齢は30歳。招待選手として参加するが、その参加意図は不明である。



セス
（紅丸チーム）
紅丸の旧友で年齢は41歳。鱗をスカウトしてKOFに参加する。格闘スタイルは護身術。



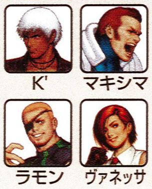
鱗
（紅丸チーム）
中国の奥地に存在すると言われている暗殺集団、"飛賊"の男。格闘スタイルは暗殺拳。



四条雛子
（女性格闘家チーム）
名門女子校に通う16歳の純粋培養お嬢様。金髪はクォーターであるため。相撲部設立のため参加。

主人公チーム

KOFの開催の裏にネスツの影を感じとるK'とマキシマ。そのふたりに新メンバーヴァネッサとラモンが加わり、メンバーが一新。



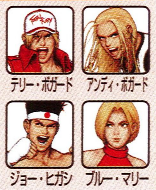
紅丸チーム

紅丸の旧友、セスが飛賊の鱗をともない参加、紅丸・真吾とともに紅丸チームを結成。紅丸は京の探索とネスツ壊滅を目指す。



餓狼伝説チーム

謎のクライアントにKOFの調査を依頼されたマリー。その過程でテリーと再会したアンディらは、KOFへの参加を決意する。



龍虎の拳チーム

ひとりの格闘家として自立を試みるユリ。ユリは龍虎の拳チームを抜けるかわりに、キングを説得することに成功する。



怒チーム

その巨大な穴から生還したラルフたち。しかしウィップの姿はどこにもなかった。そこに1枚のディスクを残して……。



サイコソルジャーチーム

椎拳崇の能力を吸収し過ぎ、飽和状態になった包。鎮がKOFの参加を決意した裏には、包の過剰な力を解放する狙いもあった。



女性格闘家チーム

ユリが加わった女性格闘家チームは、残りの一名を一般公募。そこに現れたのは、お嬢様で相撲を得意とする四条雛子だった。

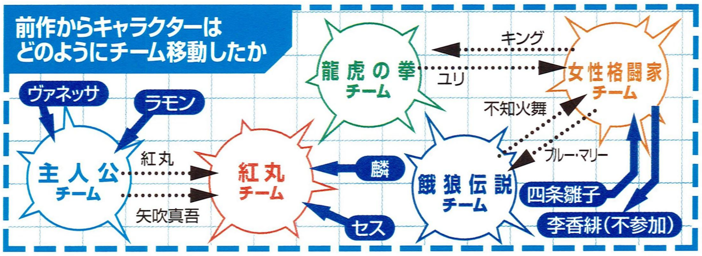


韓国チーム

まったく対照的な性格のふたりの師匠のもとで更生するチャンとチョイ。この4人が同じチームで戦うのは必然なのか。



前作からキャラクターはどのようにチーム移動したか



エディット専用キャラ

オロチとの戦いを終え、すべてが終わったはずだった。しかしネスツの出現により、京と庵の断ちがたい関係は再び交錯する。



ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 プロローグ

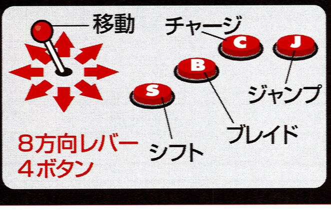
謎の秘密結社"ネスツ"の存在が明るみに出てからしばらくの時が過ぎた。だが、それ以来ネスツはこれといった活動を起こすことなく影を潜めてしまう。その一方、世界各地ではテロ活動が頻発する事態が発生。ハイデルンたち傭兵部隊は、その活動がK'、マキシマのふたりによるものであるということをつかむ。さっそくふたりの追跡を開始しようとしたハイデルンだったが、ちょうどそのとき"KOF開催"の知らせが……！ 世界各地でトーナメントを開始する格闘家たち。驚くべきは、招待チームの中に、K'、マキシマたちのいるチームも存在したことだった！ さらにふたりに引き寄せられるように、ネスツも計画の第二段階を発動させる!! ネスツの活動再開は単なる偶然か？ それとも……!? 再び波乱の予感を漂わせ、ザ・キング・オブ・ファイターズいよいよ開幕……!!

わかればわかるほど長く遊べるのがうれしい

スラッシュアウト

●セガ・エンタープライゼス（開発：アミューズメントヴィジョン）●NAOMI基板●アクション●今夏稼動予定

ステージ1を徹底攻略。まずは敵を分断して戦うという基本テクニックをマスターしていこう。



『スラッシュアウト』は、さまざまな要素を含んだアクションゲームだ。基本は1対多数の戦いなので、いかに敵を分断するかが重要。ボス戦では、ボスの攻撃パターンを読んでかわしていく慎重さが必要だ。そのほかにも、地形を有効に利用したり、隠しアイテムやゲートがあったり、ジェムを稼いだりとその内容は奥深いぞ。

基本吹っ飛ばしコンボ

Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ → Ⓒ、Ⓒ、Ⓒ（またはⒸ、Ⓒ）
Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ → Ⓑ＋Ⓙ
Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ → チャージ魔法レベル2

敵を吹っ飛ばして分断しよう！

通常の戦闘でいちばん重要なのは、複数の敵に囲まれないことである。敵を分断して1対1で戦うことが必要だ。そこで重要なのが、相手を遠くに吹っ飛ばす技やコンボになる。つぎつぎと敵を吹っ飛ばし、分断して1対1の戦いに持ち込んでいこう。これが基本だ。

そのためには、ⒷⒷⒷの3連打からキャンセルして吹っ飛ばす攻撃につなげるとよい。吹っ飛ばし性能があるのは、Ⓑ＋Ⓙ、チャージ魔法レベル2、Ⓒ連打などがあるぞ。何を選ぶかはキャラ性能や好みにもよる。くれぐれもⒷのみを闇雲に連打するのだけはやめよう。

しかしすでに強めのザコがまとまっていたり、エリアボスなどの強敵には、Ⓑから簡単に斬り込んでいけないことがある。その場合に活躍するのがシフトボタンだ。シフトボタンを押すと相手の方向に向いたまま移動でき、相手の攻撃をかわしやすい。

まとまっている敵に対しては、シフトで間合いを見切りながらチャージ魔法レベル4で1体ずつ吹っ飛ばしていくとよい。エリアボスは、シフトでボスの攻撃をかわし、ⒷⒷⒷ3連打やチャージ魔法を当てていくのがいいだろう。



↑ⒷⒷⒷのあとにⒸを適当に連打しているだけでも十分に敵を吹っ飛ばせる。



↑カムイはⒷ連打からⒷ＋Ⓙが強力。スムーズにつながり反撃されにくい。

STAGE1 Ciliegio Cathedral攻略

敵との戦いとは別に大切なのが、数々の隠しアイテムや隠しゲートだ。フィールドのどこかを攻撃すると壊れてジェムが放出されたり、アイテムが出現する。難しいが、制限時間内に敵を倒しつつ、ジェムやアイテムの回収にも気を配っていけるようにしたい。

前半エリア

ザコは吹っ飛ばしコンボを1セットで簡単に倒せる。問題は赤PORCO（ブタ）で、優先して倒そう。1体のときはⒷⒷⒷからⒷ＋Ⓒ、Ⓑ、Ⓑなどの長いコンボを入れて一気に倒す。ゲートキーパーの3体は、吹っ飛ばしコンボでできるだけ分断し、一度に3体と戦わないように。ゲートは左右2ヵ所あるので注意。



←ルナはチャージ魔法レベル2が強い。吹っ飛ばして分断。

STAGE1のアイテム

●前半エリア

POWER　ゲートキーパー赤PORCO（ブタ）×3を倒す

SPEED　PORCOを3匹以上倒してから、前半エリア左にある樽3つを壊す

HEAL M　前半エリアにあるランプを2個とも壊す

※上記以外で破壊可能なもの　樽は全部で5つ、ベンチ2つ、塔の右扉周辺にある柱6本（特定の条件でのみ破壊可能）

●後半エリア

SPECIAL　エリアボス茶PORCOを倒す

HEAL S　後半エリア左にある看板を数回揺らす

POWER　後半エリアに入るとき、左ルート（点滅しているゲート）ではなく右ルート（左ルートで塔を挟んで反対側にある扉）を選択後、後半エリアの破壊可能な柱を6本（後半エリア入ってすぐにある壁際の柱1本と、そのすぐ先にある柱5本）をすべて壊す

SHIELD　エリアボス茶PORCOを倒す

HELM M　エリアボス護衛のMONTIのどれかを倒す

※上記以外で破壊可能なもの　樽3つ（右ルート付近）

●そのほか

SPEED　3プレイヤー以上でLEONEを倒す

MYSTIC　敵を35匹以上倒す

HEAL S　GALLO（ニワトリ）を5匹倒す

HEAL S　LEONEの体力を3分の1にする

後半エリア

左右のゲート、どちらから来たかで戦うフィールドが違う。赤PORCOを優先して的確に倒そう。左の高い通路の看板にHEAL Sが隠れているのを忘れずに。

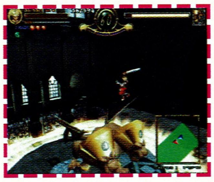
エリアボスの茶PORCOは攻撃を当てるとすぐ青く光って無敵状態になる強敵。シフトを活用し、攻撃をかわして確実に反撃しよう。深追いせずに攻撃はⒷの3連打にとどめ、すぐに逃げる。ボスの攻撃をかわせないと思ったら、スペシャルマジックが有効だ。



←シフトでボスに近づいて攻撃を空振りさせよう。

ステージボス LEONE

ボスの攻撃パターンは4種類。口からの火の玉、大ジャンプと前方小ジャンプからの衝撃波、猫パンチだ。安全に倒すなら、火の玉を吐いているときに後ろから斬りつけよう。衝撃波はジャンプすればかわせるが、攻撃しているとジャンプするのが間に合わないので注意。火を吐いていないときは単発の攻撃のみのほうが安全だ。早く倒したいなら、火を吐いているときに顔のあいだに入り、顔をふたつ同時に斬りつけるとよい。



←ボスがジャンプしたらすぐに自分も大ジャンプしよう。



←火を吐いているときに後ろから斬りつけるのが基本。

クリエーターインタビュー

後編

『ギルティギア ゼクス』の徹底した作り込みは本物！

PS版『ギルティギア』から、はるかにパワーアップして『ギルティギア ゼクス』へ。アーケードの最高峰を目指して作り込んでいくスタッフたち。その過程にはさまざまなドラマがあった。



アークシステムワークス
石渡太輔



ピックパックエアリアル
鈴木孝司

前回に引き続き、『ギルティギア　ゼクス』ならではのこだわりを、キャラクターを中心にさらに深く聞いていくことにした。

中途半端はダメ 最後まで個性追求

ぜんじ　キャラクターの戦法などがどんどん変わっていったのはなぜですか。

石渡　ほかのどこかで見たキャラと変わらないじゃないか、と言われるのが嫌でしたね。対空技と飛び道具を持っていればいいというわけじゃない。中途半端なキャラを強引に変えていきました。

鈴木　キャラによってはルールを破壊する寸前まで個性を追求してますよ。ジョニーも最初とは大きく変わりました。

石渡　ジョニーは個人的に『ハイランダー』という映画が好きで、コートを着た外人が日本刀を持っているのがかっこいいな、と思ってできたキャラなんですよね。

だから最初は居合いのイメージが強くて、自分からはあまり動かないキャラだったんです。でもやはり自分から攻め込んで圧倒できる瞬間が欲しいと新必殺技をつけました。それがコインを投げるという一日でできた技です（笑）。

強い技なので、回数制限をつけて、さらにコインの枚数を減らして調整しました。お小遣いは最初1000円までだったんですが、800円になりました（笑）。

石渡　逆にポチョムキンのような最初から個性のはっきりしたキャラはバランスに苦労しましたね。一時はバランスを取るために空中ダッシュをつけようかと心にもないことを考えましたが、思いとどまりました。

鈴木　ポチョムキンは、逆境に置かれれば置かれるほど楽しいという人向けのキャラクターです。こういうキャラも必要ですよね。

ぜんじ　NAOMI基板での製作ですが、ドリームキャストへの移植はどうなるのでしょうか。

石渡　いまははっきりしたことは言えないです。ただ、もし家庭用に移植するとしたら、前作のPS版のようなアーケードとはまた違った、リミッターがはずれたような過激なモードを加えたいですね。

ぜんじ　それでは最後に、ゲームセンターで期待しているファンにひと言お願いします。

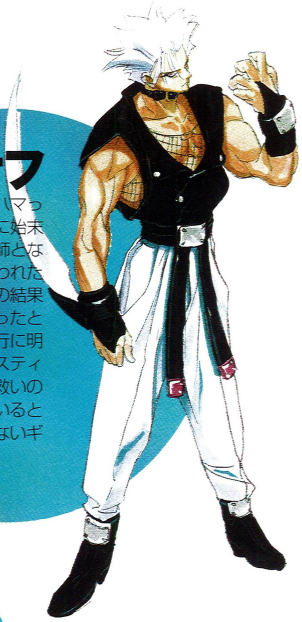
石渡　キャラクターごとに個性の違いがはっきりしているので、それぞれ自分に合ったキャラを捜してほしいですね。私たちはアーケードでは新参者なので、新しい風を吹かせられたらと思います。

鈴木　夏休みになったらゲームセンターに来て対戦してほしいです。見つけたらやってみてください。やってみればきっと心に残るものがありますよ。



ポチョムキン

超巨大飛空挺を国領とする軍事国家ツェップ。唯一科学文明を保持していたその国で、奴隷兵士として雇用されていた彼は前大会の活躍により平和的自治を奪還することに成功する。国の治安維持に携わる彼は、ガブリエル大統領から現在賞金首となっているギアを連れ帰るという隠密の命令を受けるのであった。



チップ＝ザナフ

少年期にドラッグにハマった彼はマフィア組織に始末されかけたが、後の師となる忍者にその命を救われた過去を持つ。前大会の結果から精進が足りなかったと反省した彼は再び修行に明け暮れていた。ジャスティスの死から、本当の救いの手とは何か模索しているときに、人に害をなさないギアの情報を聞く。



アクセル＝ロウ

20世紀のスラム街に生まれた彼は、ふとしたことから150年後の舞台へとタイムスリップしてしまう。前大会においてけっきょくもとの時代には戻れず、ほかの時代へと旅立った。彼は"あの男"を追い続けることで、戻る手段をつかもうとしているが、今回の賞金話にあの男のにおいを嗅ぎつける。

ぜんじのよもやま話

今号のお題　新しいジャンルを生み出した3Dアクション

『スラッシュアウト』は3Dの1対多数のアクションゲームだが、これは『スパイクアウト』の路線を引き継いだものといえるだろう。3Dでこのタイプのアクションゲームが本格的に作られたのは『スパイクアウト』が初めてで、その点で非常に画期的であったと思う。

それまでも2Dでは、カプコンが『ファイナルファイト』をはじめとして『エイリアンVS.プレデター』などアクションゲームの名作をリリースしてきた。このタイプのゲームは、奥行きをうまく使って敵をまとめたり、分断するのが攻略のツボになる。

つまり、相手との位置関係が重要。相手はひとりではなく、多数いるためその位置取りは難しい。敵をどちらに吹っ飛ばすかも重要である。このゲーム性がポイントになるため、対戦格闘ゲームとはゲーム性が大きく異なる。

このタイプの2Dアクションゲームがほとんど違和感なく3Dになるとは自分は想像していなかった。これにはさまざまな工夫が必要だっただろう。

まずはカメラワークの問題で、簡単に全体が見渡せる2Dと、3Dでは性格が違う。3Dならではの臨場感を出しながら見やすい視点を作るのは難しい。また、3Dでは当たり判定が正確になり過ぎるきらいがある。そのぶんどこに融通をきかせるか、発想が難しかったと思う。

3D出身のデザイナーは見た目の当たり判定を正確になぞりがちだということをよく言われる。ゲームにもっとも必要なのは何か？　それは判定の正確さではなく、とにかくおもしろいことである。納得感は重要だが、おもしろさを補強するひとつの手法でしかない。おもしろいものを目指すために、いくつ既成概念という枠を取りはずせるかがカギになるはずだ。それまでの既成概念を打ち破る帰納法的な考えかたが、3Dアクションを可能にしたのではないかと思った。

緊急情報！　マルイワン新宿8Fイベントスペースで『ミスタードリラー』体験イベントが開催中だ（8月27日まで）。PS、DC版はもちろん、アーケード版『ミスタードリラー2』もフリープレイで体験できちゃう（これは8月6日まで）。ドリラーTシャツも特別販売しているぞ！　ステキー！

1980 1985 1990 1995 2000

SEGA CONSUMER HISTORY vol.7

セガ・コンシューマー・ヒストリー
～家庭用機に見るセガの歴史～

ゴールドカートリッジ・白の時代編 1986～



大容量カートリッジ登場!

セガのコンシューマーハードがマークⅢに世代交代し、ソフト供給媒体が再びカートリッジ主流になってからは、発売されるゲームも若干様変わりした感がある。それまでは固定画面、もしくはスクロールゲームでも背景の変化に乏しい(ループ中心の)ゲームがほとんど。また、各ステージも少しずつ難易度が上がっていくだけで、似たり寄ったりというものが多かった。もちろんこれは、単純にROMの容量の少なさによる限界で、開発者の怠慢ではない。むしろ容量制限がきついほど、作り手はゲーム性やアイデアで勝負する傾向が強かったように思う。



⬅物語性のあるゲームも増えてきた。

マークⅢ専用カートリッジソフトは、1メガ単位の大容量ROMで作られ、以前の低容量のカードやカートリッジと差別化すべく"ゴールドカートリッジ"と称された。そしてハード自体の高性能化も手伝って、マークⅢソフトはビジュアル的に長足の進歩をとげた(あくまで当時の基準でだが)。同時に、ゲーム内容もループ中心から、きちんと"起承転結"の整ったものに移り変わっていった。オリジナルでは『アレックスキッド』、アーケード移植では『ファンタジーゾーン』、版権ものでは『北斗の拳』と、このあたりの名作を見ればわかるとおり、エンディングを目指して突き進むひとつの"作品"としてのカラーも打ち出されてきたのだ。ちなみに、同じゴールドカートリッジのソフトの中でも、初期のものや1～2メガのものは白いカートリッジなのに対して、後期のものや4メガの大作ものなどはさらに差別化すべく黒いカートリッジでリリースされていた。

図解 ゴールドカートリッジ



裏 表



⬆発売時期によって白いカセットと黒いカセットが存在する。黒いほうは次回紹介するマスターシステムの本体色(黒)に合わせたカラーリングと思われる。



⬅フィギュアとマップがついていた『覇邪の封印』などは、ひとまわり大きいパッケージで発売。



⬅パドル同梱の『ウッディポップ』はマイカード作品ながら金パッケージ。

全盛時代の裏技をほんのちょっとだけ紹介! ●『ファンタジーゾーン』武器の使用時間が無制限:ショップで4種類のエンジンをすべて買うと、レーザー、ワイド、7ウェイが無制限に使える。●『エイリアンシンドローム』5秒間無敵:残りタイムが272、262、232、222、171、161、131、121、070、060、030、020のときに"?"ボックスを開けると無敵になる。●『SDI』アーケード版と同じ感覚の操作:2コンレバーの左と右を押してゲームをスタート。成功すれば1コンで照準の移動、2コンで自機の移動が可能になる。

SPECIAL INTERVIEW

セガ・ゲームの開発風景

……マークⅢのころ その2



株式会社ソニックチーム代表取締役社長
中 裕司 氏

『北斗の拳』ではエネミー全部をやりました。ザコからボスまで、敵の思考ルーチンをすべてですね。(『北斗の拳』のゲームは)いっぱい出ましたけど、どの『北斗の拳』よりもおもしろいと思いますよ。

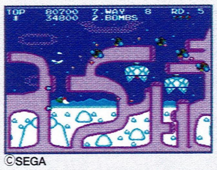
このころまで『スペースハリアー』の(移植の)技術検証をかなりやったんですが、マークⅢではスプライト性能が厳しくて、ほとんどプレイヤーと弾だけ出して終わっちゃうんです。移植するからには(アーケード版の)あの迫力がどうしても欲しかったんですが、スプライトに頼るとすごく寂しくなるんですね。だから後ろのバックグラウンド(BG)面に直接プログラムで(敵キャラを)描いていってグラフィックを起こす手法をこのときに作り上げて、それを高速で動かすことがなんとかできたので、マークⅢで『スペースハリアー』が実現することになったんです。ただ、僕的にはボスの絵の角が欠けるのがどうしても許せなくてね。角が四角いところを埋めるプログラムを組んだりしてかなり努力はしたんですが、当時のCPUのパワーではちょっと無理でした。ここは僕も技術的に思いっきりがんばってたところなので、すごく思い出深いです。

『アウトラン』も、どうしても道のアップダウンを再現したかったんですよ。だから、どのゲームをいつ移植するかっていうのはすごく大きかったです。そのころはすでに『スペースハリアー』、『アウトラン』、『アフターバーナー』と、裕さんのところからそろっていましたからね。『アウトラン』も地面までフルに描き変えてやろうかって作ったんですが、ちょっと力不足というか惜しいという感じはします。僕なのかマークⅢなのかというのは、当時は微妙なところですが。ただ、この辺から僕のスタイル的にもすごく技術的なところから入っていますね。『ファンタシースター』も、最初に3Dのダンジョンだけ1～2ヵ月かけて作ってみるところから始めたんですよ。 (つづく)

Sega Game Graffiti

マークIII／マスターシステム共用
ゴールドカートリッジソフト
―白カートリッジ編―

マークIII用ゴールドカートリッジの中から、白カートリッジの代表ソフトをピックアップ。セガ・カラー爆発の時代！



©SEGA

『ファンタジーゾーン』

1986年6月15日発売 | 1M | 5000円

パステル調の美しいグラフィック、ショップの概念を取り入れた絶妙なバランスなど、アーケード版の雰囲気を限りなく再現。ただし4面と6面のボスは完全な別物に差し替えられた。



©武論尊、原哲夫、集英社、東映アニメーション、フジTV ©SEGA

『北斗の拳』

1986年7月20日発売 | 1M | 5000円

群がるザコ敵を蹴散らしながら進み、各面の最後でシンやサウザーなどのボスと一騎討ち。ボスの秘孔を突く(=一定の順序で攻撃を当てる)と炸裂する北斗神拳も原作のストーリーどおり！



©SEGA

『アクションファイター』

1986年8月17日発売 | 1M | 5000円

"SEGA ハングオン"を戦闘用に改造したバイクを駆り、標的を爆破せよ！パーツを取ることでバイクがクルマに、さらにはジェット機へとトランスフォームする過激なレース？ゲーム。



©SEGA

『アレックスキッドのミラクルワールド』

1986年11月1日発売 | 1M | 5000円

セガ・コンシューマーの初代マスコットキャラ、"アレク"が大活躍するアクション第1弾。スコパコサイクルやプチコプターを乗り回し、じゃんけんでボスを倒していくアレクはステキだ！



©SEGA

『阿修羅』

1986年11月16日発売 | 1M | 5000円

"阿修羅"というより"ランボー"のような男たちが、歩行速度よりも遅いショットで戦場に屍の山を築き、ひたすら前進し続ける戦場シューティング！ふたり同時プレイも可能。



©MOTOEI SHINZAWA/SHUEISHA FUJI TV, NAS ©SEGA

『ハイスクール！奇面組』

1986年12月15日発売 | 1M | 5000円

当時の人気ギャグマンガをアドベンチャー化。誤ったコマンドを選んだり、移動時に敵に触れたりすると即ゲームオーバー。理不尽さは否めないゲームシステムも原作の世界観そのまま？



©SEGA

『スペースハリアー』

1986年12月21日発売 | 2M | 5000円

当時のゲームセンターを震撼させた大人気アーケードゲームを、マークIIIの限界を超えて移植。デカキャラの縁に四角い枠があっても、動きがカクカクしてても、当時のファンは感涙！

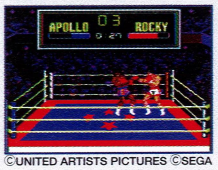


©SEGA

『ダブルターゲット シンシアの眠り』

1987年1月18日発売 | 1M | 5000円

アーケード用『カルテット』をアレンジ移植。アーケード版は4人まで同時に遊べたが、本作ではふたりまで。ノリのいいBGMや相方の頭の上に乗ってジャンプする協力技が楽しい。



©UNITED ARTISTS PICTURES ©SEGA

『ロッキー』

1987年4月19日発売 | 1M | 5500円

対戦相手は原作(映画)そのままの3人！クセを見抜いてカウンターを浴びせたりと、ボクシングゲームとしての爽快感はなかなか。版権の問題であのテーマ曲が聞けないのが残念……。



©SEGA

『エンデューロレーサー』

1987年5月19日発売 | 2M | 5000円

もとのアーケード版は『ハングオン』のような疑似3Dの体感レースゲームだったが、なぜか『ザクソン』のような斜めスクロールのゲームとして"超"移植。バイクハンドルにも対応している。



©TATSUNOKO PRODUCTION/NTV ©SEGA

『赤い光弾ジリオン』

1987年5月24日発売 | 1M | 5000円

超高速光線銃ジリオンを駆使してトラップをかいくぐり地底基地を脱出！"ジリオン"とはもともとセガ発売の光線銃玩具の名前。後にアニメ化され、それをさらにゲーム化したのが本作。



©SEGA

『アウトラン』

1987年6月30日発売 | 2M | 5500円

数多くの家庭用機に移植された体感ドライビングゲームの金字塔。その記念すべき初移植作。初のFM音源対応ソフトで、そのBGMに惹かれて購入した人も多数。レバガチャ技も再現！

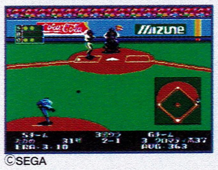


©SHINJI WADA/FUJI TV,TOEI HAKUSENSHA ©SEGA

『スケバン刑事II 少女鉄仮面伝説』

1987年7月19日発売 | 1M | 5000円

南野陽子主演の同名TVドラマをゲーム化。アドベンチャーシーンではコマンド選択で捜査を進め、アクションシーンではヨーヨーを武器に戦う。ほかのセガ作品同様、迷路が激ムズ。



©SEGA

『ザ・プロ野球ペナントレース』

1987年8月17日発売 | 1M | 5000円

基本はオーソドックスな作りながら、デッドボールが続くと両軍入り乱れての大乱闘になるなどの演出も。選手は一応実名だが、濁点がすべて省略されているため"きたへっふ"健在。

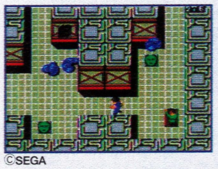


©SEGA

『ファンタジーゾーンII オパオパの涙』

1987年10月17日発売 | 2M | 5500円

続編にしてマークIIIオリジナルの新作。オパオパ(自機)がライフ制になったことが最大の変更点。独創性あふれるボス、豊富な新装備、美しい音楽など、『II』の名に恥じない完成度。



©SEGA

『エイリアンシンドローム』

1987年10月18日発売 | 2M | 5500円

ぐちょぐちょしたエイリアンをいろいろな銃で駆除しながら捕虜を救出。アーケード版の魅力のひとつだったふたり同時プレイは不可に。ラウンド最後のボスの変身した姿は必見！

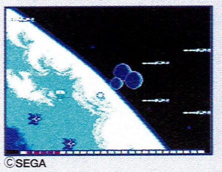


©KGD ©ASCII ©SEGA

『覇邪の封印』

1987年10月18日発売 | 2M | 5800円

工画堂スタジオ制作のパソコン用人気RPGを移植。"うんむたく"、"牙屋"など、不思議な響きの単語があふれる世界観はそれだけで魅力的。メタルフィギュア、布製マップ同梱の豪華仕様。



©SEGA

『SDI』

1987年10月24日発売 | 1M | 5000円

自国に迫る核ミサイルを宇宙空間で防ぐというタイトルそのままの内容。ショットボタンつきのスティック&トラックボールというアーケード版の特殊な操作形態を解決した名移植作。

ご協力のお願い

マークIII、マスターシステムのソフトや周辺器機、海外版などに関する正確な資料、より詳しい情報をお持ちの方は、P160のあて先「SCH(セガ・コンシューマー・ヒストリー)」係まで情報をお寄せください。よろしくお願いいたします。

Pickup New Release

ピックアップニューリリース

ラインアップ

ラブひな　突然のエンゲージ・ハプニング……152
HAPPY★LESSON～ファーストレッスン～……152
メルクリウスプリティ　end of the century……153
トリコロールクライシス……153
エルドラドゲート……154

最近、暑い日々が続きますね。夏バテで困っている人もいるのでは？　そんなあなたのために、今号はステキな彼女がでてくる5タイトルをご紹介。バテバテになった心と体をきっと癒してくれるでしょう。

※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

ラブひな　突然のエンゲージ・ハプニング

発売日	9月28日発売予定	発売元	セガ・エンタープライゼス
ジャンル	アドベンチャー	開発元	非公開
価格	5800円／限定版8800円	通信機能	対応（ホームページ）
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 ? パーセント

週刊少年マガジン誌上で連載中であり、テレビアニメも好評放映中の『ラブひな』が、ゲーム化される。本作はひなた荘を舞台にくり広げられるアドベンチャー。プレイヤーは主人公・浦島景太郎となり、ひなた荘で女の子たちとコミュニケーションをとりながら物語を進める。そして東大に合格できるだけの学力と、クリスマスイブをともに過ごす女の子の心を手に入れることが目的だ。

ゲームには成瀬川なる、紺野みつね、前原しのぶなど、おなじみのキャラクターが総出演、さまざまなイベントを展開する。原作の持つスラップスティックな雰囲気もバッチリだ。



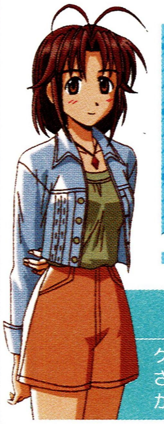
⬆通常版だけでなく限定版も発売されるとのことだ！



➡原作の持つ雰囲気を再現。キャラクターのボイスはアニメ版と同じ声優陣が担当する。



⬅景太郎の行動を決定するのは"コマンドルーレット"だ。このルーレットの成否によりイベントが始まる。後のシナリオやパラメータにも影響する。



藤沢みづほ

ゲームオリジナルキャラクター。景太郎を東大に合格させるためにやってきた家庭教師。「東大に合格できなかったら結婚してよ！」と脅しをかけるが……。

HAPPY★LESSON～ファーストレッスン～

発売日	9月28日発売予定	発売元	データム・ポリスター
ジャンル	その他（ファンディスク）	開発元	フューパック
価格	4800円	通信機能	対応（ホームページ）
ドリームポイント	240ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		

開発状況 70 パーセント

2000年冬に発売を予定しているアドベンチャー『HAPPY★LESSON』に先駆け、ゲームの独特な世界観や魅力を伝えるために企画されたスペシャルファンディスク。イメージイラスト、ラフや原画、声優インタビューなどを収録、まさにファンのために用意されたディスクだ。



⬆発売まで待てない人は要チェック。

ミニゲームクリアー後のお楽しみ！

単純にイラストなどを収録したファンディスクと本作が違う点は、ミニゲームを主体にしていることだろう。本作では簡単なミニゲームをプレイして当たり目がでれば、それに対応するイラストやムービーが見られる。ミニゲームを楽しみながらイラストを集める、という遊びかたができるわけだ。一度入手したイラストなどは、ギャラリーモードでいつでも自由に見られるようになるぞ。



⬆ゲーム本編の発売まえに、世界観やキャラクターの予習などができる。



⬆ミニゲームで当たりを出せば見られるコーナーが増えていく。全部集められるかな？



⬅イラストだけでなくラフや原画、声優インタビュー、このディスクだけのオリジナルソングなど、なんともぜいたく！

メルクリウスプリティ end of the century

発売日	9月発売予定	発売元	NECインターチャネル
ジャンル	シミュレーション	開発元	NECインターチャネル
価格	未定	通信機能	未定
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 90パーセント

パソコン版で多くのファンを生み出した育成シミュレーションゲームが、セカンドストーリーともいうべき作品へと進化を遂げてドリームキャストに登場。プレイヤーは、急死した師匠の研究を引き継ぎ、ホムンクルスと呼ばれる人工生命体を育成することになる。

ゲームの構成としては、ホムンクルスを成長させていく育成パートと、育成の研究を経て謎を解いていくアドベンチャーパートに分けられる。序盤の育成パートでは、研究室で育成するかたわら、錬金術カフェに出向いて情報収集するのがメインの行動になるぞ。

研究室



↑ホムンクルスの育成期間は48日間。成長の段階は4段階まであるのだ。

錬金術カフェ



↑女占星術師のデボラも、貴重な情報が手に入る錬金術カフェを訪れる。

コミュニケーション次第で成長が変化

プレイヤーは、学習・会話・運動といったホムンクルスの育成スケジュールを1日の最初に決定。生まれながらに火・水・風・地という4つの属性のどれかを持つホムンクルスは、育成の内容によって、性格も3種類に分岐する。



←会話では、返答を4つから選択することに。



←育成による変化は、すぐに数値で確認できる。



←返答はホムンクルスの感情に大きく影響する。

クリスタルで架空世界へ

育成装置には、ヴァーチャクリスタルという名の石が設置されている。そこには、架空世界が閉じ込められているといわれ、ホムンクルスだけが架空世界へ行くことができるのだ。アドベンチャー形式で展開する架空世界は、プレイヤーの最終目的でもある。



←架空世界では、ホムンクルスとなって冒険していくことに。

トリコロールクライシス

発売日	11月発売予定	発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
ジャンル	RPG	開発元	ヒューネックス
価格	5800円	通信機能	対応（内容未定）
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
ビジュアルメモリ	16ブロック以上使用		

開発状況 70パーセント

ファンタジー世界を舞台に、主人公の日常までを描くRPGが登場。主人公となるのは3人の魔法使いの女の子で、魔法使いなら誰もがあこがれる"搭の主"になるために、3人ひと組で試練を突破していくことになる。プレイヤーは、3人を自由に交代させながら物語を進めることができるのだ。



↑3Dポリゴンによる表示ながら、中世ヨーロッパをモチーフにファンタジー色が強い。

主人公の3人を自由に選ぶ



アネメア

優秀な魔法使いの家系に生まれたエリート。植物好きの15歳。



ジャニス

魔法と縁遠い農家出身の14歳。明るい性格でリーダー的な存在。

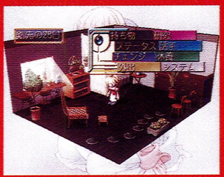


ラナン

両親を殺されて以来、強くなりたいと切望。剣技に優れる17歳。

主人公の日常を描く"自宅システム"

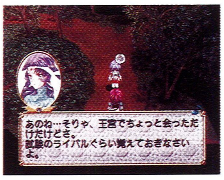
主人公の3人は"搭の主"になるという目的のため、共同生活をする。3人にはそれぞれ部屋が用意され、最初は殺風景な部屋も、物語の進展とともに、女の子の性格に応じてインテリアが充実していくのだ。



←共同生活を通じて、いろんなドラマが展開。

ライバルたちが登場し、ドラマを盛り上げる

主人公と同じように3人ひと組で"搭の主"を目指すライバルたちも、主人公たちの前に現れて物語に深く関わってくる。ライバルと戦闘になったり、ときには協力したりといったドラマが待っているぞ。



←ライバルと再会。どんな展開が待つのか。

従者の"御使い"たちと協力して戦闘！

戦闘シーンでは、主人公がみずから敵に挑むのはもちろんだが、御使いと呼ばれる従者とともに戦うことになる。このとき魔法物質を投与することで、御使いの能力を成長させていくことが可能だ。



←御使いをどう成長させるかが戦闘のカギ。

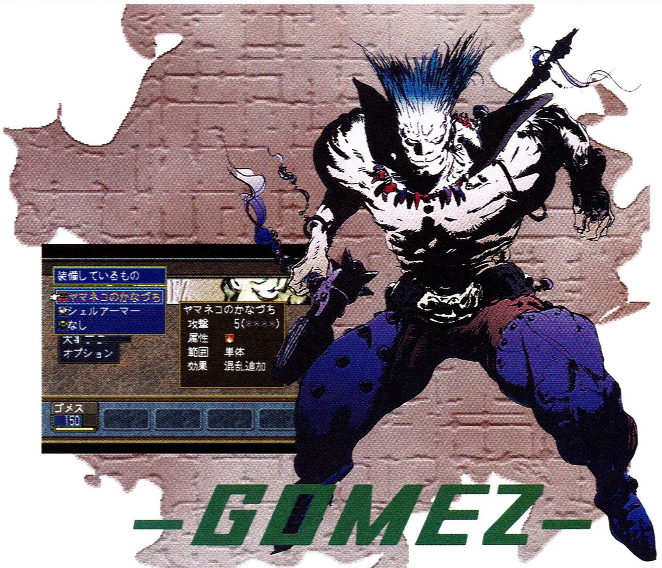
エルドラドゲート

発売日	2000年秋発売予定（以降隔月）	発売元	カプコン
ジャンル	RPG	開発元	カプコン
価格	2800円	通信機能	未定
ドリームポイント	120ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 ？パーセント

バトルシステムの詳細判明!! 重要なのは戦闘後のアイテム入手！

シナリオ重視のRPGということで、戦闘システムはターン制のコマンド選択方式という、シンプルなものを採用。おもな攻撃コマンドは、武器で敵を攻撃する"攻撃"、魔法攻撃にあたる"魔晶石"、キャラごとの特殊な行動を行う"特殊"がある。ほかには"防御"、"逃げる"、"装備"、"オート"といったコマンドもある。戦闘に勝利すれば、お金（ゼニー）やアイテムが手に入ることがある。







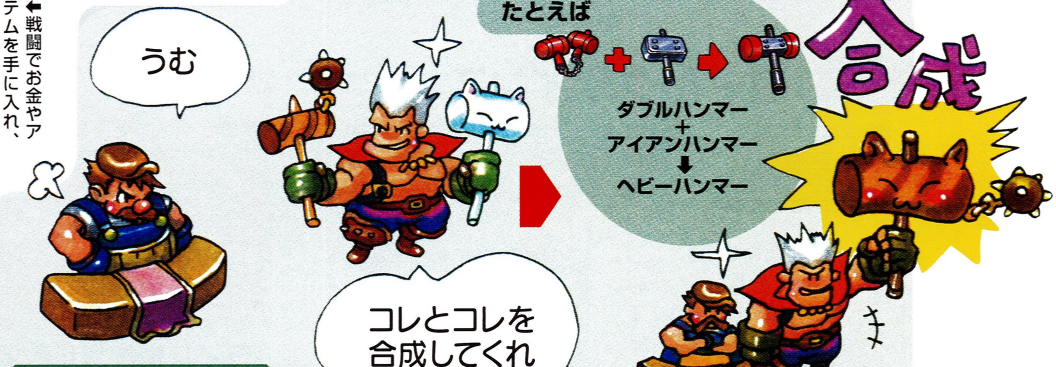


↑←戦闘でお金やアイテムを手に入れ、それを使ってキャラを成長させるのだ。



強力な武具の装備＝キャラの成長

経験値のない本作では、いくら戦闘してもキャラは強くならない。そのため、キャラの強化は、装備しているアイテムで行うことになる。要は装備の強さがキャラの強さになるのだ。本作では、強化の手段として、"合成屋"で装備を合成することができる。合成屋にはレベルがあり、強い装備を作るには、より高いレベルの合成屋で合成してもらうことが必要になるぞ。



合成屋で合成

強力な武器の入手方法はさまざま

お店で買う



ダンジョンで発見



敵を倒して奪う



魔法の役割を担う"魔晶石"その秘められた能力を明かす!

魔晶石("スタシア"より名称変更)とは、水や樹、火など本作の世界のあらゆるものに宿る、エネルギーを蓄えたものの総称。ゲーム中では、アイテムとして魔晶石を使うと魔法のような効果を生み出すことができるのだ。魔晶石は、お店で買ったり、戦闘で手に入れたり、マップ中に落ちているものを拾うことで手に入るぞ。





➡魔晶石を組み合わせて使うことも可能。

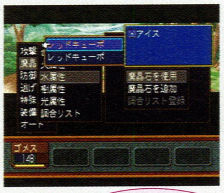


⬅アイスの魔晶石をふたつ組み合わせるとアイスンに。

魔晶石の種類	元素	構成物
	火属性	炎や熱が成分のエネルギー体
	水属性	水や氷が成分のエネルギー体
	樹属性	樹が成分のエネルギー体
	光属性	光が成分のエネルギー体
	命属性	生命が成分のエネルギー体

魔晶石は属性ごとに優劣が存在する

魔晶石は、大きく5つの属性から成り立っている。各属性にはそれぞれ優劣があり、とくに攻撃に関係する火、水、樹の属性は3すくみの関係になっている。回復をつかさどる命属性は、属性ごとの力関係の影響を受けないぞ。



⬅敵にも属性があるので、弱点をついて攻撃しよう。



魔晶石の強化=魔法のパワーアップ

魔晶石を使った魔法も強化することができる。当然、強力な魔晶石を使ったり念の強いキャラが魔晶石を使うことで、大きな効果を発揮できる。ほかにも、ふたつ以上の魔晶石を調合することで、魔晶石の威力を上げることが可能。その組み合わせによっては、特殊な効果が付加されることもある。ちなみに、武具の中には魔晶石の属性と同じ属性を持ったものが存在するらしいぞ。

強いのを使う





⬆魔晶石どうしの調合は自分でできるが、武具の合成はお店で行う。

強力な魔法を使うには……

まとめて使う



念の強いキャラが使う







ファミ通一族の陰謀☆20世紀最後のクリスマス!

応募の決まり

Ⅰ.企画内容

今年の12月25日は、20世紀最後のクリスマス。今回のファミ通一族の陰謀は、クリスマス当日に、オリジナルテレカつきのクリスマスカードをお届けします。クリスマスカードにはそれぞれのゲームのクリエーターやキャラクターからのメッセージつき。しかも今回は、対象号である12冊すべての応募券を貼って送ってくれた方の中から抽選で100名様に、全種類のテレカをプレゼントするというダブルチャンスつきだぞ。



⬆➡DCタイトルのテレカも期待作がラインナップ。どれを選ぶかなやむ〜!

Ⅱ.応募の方法

テレカつきクリスマスカードを手に入れるには、色の違う応募券2枚が必要です。
下記のキャンペーン対象号にはそれぞれ色の違う応募券がついています。どのような組み合わせでもかまいませんので、色の違う応募券2枚をひと口として応募してください。同じ色の応募券2枚は無効になります。

＜ 対 象 号 ＞

☆週刊ファミ通 ……… 8/18・25合併号(8/4発売)、9/1号(8/18発売)、9/8号(8/25発売)、9/15号(9/1発売)
☆ファミ通PS ……… 8/11・25合併号(7/28発売)、9/8号(8/25発売)
☆ファミ通DC ……… 8/11・25合併号(7/28発売)、9/8号(8/25発売)
☆ファミ通ブロス……… 9月号(7/29発売)、10月号(8/30発売)
☆ファミ通64+ ……… 9月号(7/21発売)、10月号(8/21発売)

※上記の対象号12冊すべてにそれぞれ色の違う応募券がついています。

ダブルチャンス

ファミ通DC 20 8/11・25号

応募券12種類すべてをそろえるとダブルチャンスが! 上記の対象号についてくる応募券すべてをそろえて応募すると、抽選で100名様に全種類のテレカをプレゼントします。その際も、800円の未使用切手と希望するテレカ&クリスマスカードの番号は忘れずに応募してください。抽選にもれた方には希望するテレカ&クリスマスカードを12月25日にお届けします。すべての応募券をそろえて応募する際は、9月1日発売の週刊ファミ通についてくる専用用紙に応募券を貼って応募してください。

封筒に入れるもの

下記の応募物を封筒に入れたら、80円切手を貼って投函してください。封筒には800円分の切手は貼らないように注意してください。封筒の裏には住所、氏名、希望するテレカ&クリスマスカードの番号を忘れずに書いてください。

■色の違う応募券2枚を貼った応募用紙

- 必要事項を記入してください。
- 封筒1通につき応募はひと口です。
- 欲しいテレカ&クリスマスカードの番号に必ず○をつけてください。○がついていない場合は、18番の近藤るるる先生の『天からトルテ!』になります。
- ふたつ以上に○をつけた場合は事務局で選ばせていただきます。
- 応募用紙と封筒は黒か青のボールペンで記入してください。
- 同じ色の応募券2枚は無効になります。
- 希望するテレカ&クリスマスカードの番号をメモしておいてください。
- 未成年の方は、かならず保護者のお名前と印を押して応募してください。

■800円分の未使用切手

- 切手が800円以上入っていても、差額は返却できません。
- 使用済みのものや端の切れた切手、収入印紙、現金などは同封しないでください。
- 同封された切手が800円に満たない場合は無効となり、応募物を返送させていただきます。

応募のあて先

〒101-8691 東京都千代田区神田郵便局 私書箱10号
『ファミ通一族の陰謀☆20世紀最後のクリスマス!』
ファミ通DC 8/11・25号係

申 し 込 み 用 紙

ご住所	□□□-□□□□ 都道府県
保護者のお名前	
フリガナ	
ご本人のお名前	保護者の印鑑 (印)
電話番号	(　　　　)　　　－

希望するテレカ&クリスマスカードの番号にひとつだけ○マルをつけてください。

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18

▲ふたつ以上に○マルをつけた場合、事務局で選ばさせていただきます。また、どこにも○マルをつけていない場合、お送りするのは18番のテレカ【天からトルテ!】になります。

アンケート

①性別　男・女	②生年月日　19　年　月　日
③学年または職業	年生　職業
④e-mailアドレス	
⑤最近買ったゲームソフト	(　　)(　　)
⑥欲しいゲームソフト	(　　)(　　)
⑦趣　味	(　　)(　　)
⑧好きなゲームジャンルに○をしてください。	(a)アクション (b)シューティング (c)RPG (d)パズル (e)スポーツ (f)アドベンチャー (g)シミュレーション (h)その他(　　)
⑨持っているハードに○をしてください。	(a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)パソコン/Windows (l)パソコン/Mac (m)その他(　　) (n)プレイステーション2
⑩今回この雑誌を買った理由	(a)いつも買っている (b)記事がおもしろそうだったから (c)陰謀キャンペーンに応募するため (d)その他(　　)
⑪陰謀キャンペーンで欲しいと思うグッズは?	
⑫陰謀キャンペーンについて何か一言!?	

▲ご記入の内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

キリトリ線

注意
応募券は裏が見えるように**2枚とも上半分**だけしっかり貼ってください。
ファミ通DC 8/11・25合併号

応募券　応募券

1 スキャンダル
ソニー・コンピュータエンタテインメント


2 ペルソナ2 罰
アトラス


3 スターオーシャン ブルースフィア
エニックス


4 トゥルー ラブストーリー2
エンターブレイン


5 ブレスオブファイアⅣ うつろわざるもの
カプコン


6 CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
カプコン


7 グランディアⅡ
ゲームアーツ


8 ときめきメモリアル2
コナミ


9 はたらくチョコボ
スクウェア


この18種から どれを選ぶ!?

10 エターナル アルカディア
セガ・エンタープライゼス


11 JET SET RADIO
セガ・エンタープライゼス


12 不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～
チュンソフト


13 ミスタードリラー
ナムコ


14 テイルズ オブ エターニア
ナムコ


15 マリオストーリー
任天堂


16 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
任天堂


17 サクラ大戦GB 檄・花組入隊！
メディアファクトリー


18 天からトルテ！


注意
・テレカおよびクリスマスカードのデザインは一部変更される場合があります。
・今回のサービスは、国内からの応募に限らせていただきます。海外からの応募は受け付けられません。

お問合せ
『ファミ通一族の陰謀☆20世紀最後のクリスマス！』事務局
☎：03・3293・2788
2000年7月21日(金)～2000年12月29日(金)
土・日・祝日を除く午前10時から午後6時まで

応募の締切
2000年9月30日(土)
消印有効

software schedule
ソフトウェアスケジュール

8月は『グランディアⅡ』を筆頭に、『F355』や『野球あそネット！』など期待作ぞろい。お財布の中身は大丈夫ですか？

8月3日発売予定ソフト（3本）

F355 Challenge

メーカー	セガ・エンタープライゼス	価格	5800円
ジャンル	レース	プレイ人数	1～2人用
ビジュアルメモリ	22ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、対戦ケーブル、VGAボックス		

GIANTGRAM 2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～

メーカー	セガ・エンタープライゼス	価格	5800円
ジャンル	スポーツ	プレイ人数	1～4人用
ビジュアルメモリ	25ブロック	通信機能	未対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

ヴァンパイア クロニクル for Matching Service

メーカー	カプコン	価格	4800円
ジャンル	格闘クション	プレイ人数	1～2人用
ビジュアルメモリ	3ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス ※DD専売		

グランディアⅡ

メーカー	ゲームアーツ	価格	6800円
ジャンル	RPG		(初回限定版7800円)
ビジュアルメモリ	9ブロック	プレイ人数	1人用
対応周辺機器	なし	通信機能	未対応

SPAWN In The Demon's Hand

メーカー	カプコン	価格	5800円
ジャンル	アクション	プレイ人数	1～4人用
ビジュアルメモリ	2ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

プロ野球チームであそぼうネット！

メーカー	セガ・エンタープライゼス	価格	5800円
ジャンル	スポーツ	プレイ人数	1～2人用
ビジュアルメモリ	5ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編

メーカー	ソフトマックス	価格	1980円
ジャンル	スポーツ	プレイ人数	1～2人用
ビジュアルメモリ	12ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス		

Dee Dee PLANET

メーカー	セガ・エンタープライゼス	価格	2800円
ジャンル	アクション	プレイ人数	1～4人用
ビジュアルメモリ	4ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス		

8月10日発売予定ソフト（9本）

COOL COOL TOON

メーカー	SNK	価格	5800円
ジャンル	その他	プレイ人数	1～2人用
ビジュアルメモリ	8ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、ネオジオポケット／ドリームキャスト接続ケーブル、VGAボックス		

ドグウ戦紀 －覇王－

メーカー	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	価格	5800円
ジャンル	シミュレーション	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	19ブロック	通信機能	未対応
対応周辺機器	なし		

シーマン～禁断のペット～ <2001年対応版>

メーカー	ビバリウム	価格	6800円
ジャンル	シミュレーション	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	64ブロック	通信機能	未対応
対応周辺機器	マイクデバイス、VGAボックス		

ハローキティのワクワククッキーズ

メーカー	セガ・エンタープライゼス	価格	2800円
ジャンル	テーブル	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	2ブロック	通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス		

8月24日発売予定ソフト（3本）

Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）

メーカー	アークシステムワークス	価格	5800円
ジャンル	アドベンチャー	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	13ブロック	通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス		

ルーンキャスター

メーカー	ビジョン	価格	5800円
ジャンル	シミュレーション	プレイ人数	1～2人用
ビジュアルメモリ	134ブロック	通信機能	未対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく		

ルーンジェイド

メーカー	ハドソン	価格	5800円
ジャンル	アクションRPG	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	198ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード		

メーカーさんのイチオシ

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

開発状況 ? パーセント

発売予定日●今秋
発売元●セガ・エンタープライゼス

ゲームのテーマソングを思わず口ずさんでしまう『サクラ』ファンのあなた！　現在みなさまのために猛烈開発中でございます。『サクラ大戦3』発売までいま少しお待ちを!!
（パブリシティチーム　おか）



発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
2000年8月発売予定							
31日	音声認識麻雀 ジャーマン	ヴィジット	4800円	テーブル	○	マイクデバイス	90
	がんばれ！ ニッポン！ オリンピック2000	コナミ	オープン	スポーツ		ぷるぷるぱっく	80
2000年9月発売予定							
6日	CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	5800円	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	DINO CRISIS	カプコン	5800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく	95
14日	エターナル アルカディア	セガ・エンタープライゼス	6800円	RPG	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	エターナル アルカディア LIMITED BOX	セガ・エンタープライゼス	9800円	RPG	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	Kanon	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー			80
21日	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ・エンタープライゼス	5800円	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく	?
	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～（初回限定版）	セガ・エンタープライゼス	7800円	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく	?
	熱闘（NET）ゴルフ	セガ・エンタープライゼス	5800円	スポーツ	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく	?
28日	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	5800円	シミュレーション			?
	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	6800円	アクション		アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	30
	Napple Tale ～Arsia in Daydream～	セガ・エンタープライゼス	5800円	アクションRPG	○	ぷるぷるぱっく	?
	平成麻雀荘	マイクロネット	5800円	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、マイクデバイス、VGAボックス	?
	平成麻雀荘（マイクデバイス同梱版）	マイクロネット	6800円	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、マイクデバイス、VGAボックス	?
	ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング	セガ・エンタープライゼス	5800円	アドベンチャー	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	?
	ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング（リミテッドバージョン）	セガ・エンタープライゼス	8800円	アドベンチャー	○	ドリームキャストキーボード、VGAボックス	?
未定	F1 WORLD GRAND PRIX Ⅱ for Dreamcast	ビデオシステム	5800円	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく	80
	deSPIRIA（デスピリア）	アトラス	6800円	RPG			90
	Top of the Formula	フジコム	価格未定	シミュレーション			?
	ネッパチⅢ@VPACHI	ダイコク電機	4800円	テーブル	○		?
	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション			90
2000年秋発売予定							
	青の6号 歳月不待人 －TIME and TIDE－	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アドベンチャー	○		?
	ALEX ～Virus Comporser～	メディアファクトリー	価格未定	シミュレーション			?
	Innocent Tears（イノセント ティアーズ）	グローバル・A・エンタテインメント/広美	6800円	シミュレーションRPG		VGAボックス	?

※●色のタイトルは今回初登場のソフトです。●色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。●色のタイトルは周辺機器です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
	ILLBLEED イルブリード	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー			?
	ECCO THE DOLPHIN Defender of the future	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アドベンチャー			?
	エルドラドゲート	カプコン	2800円	RPG			?
	GUNSPIKE(ガンスパイク)	カプコン	5800円	シューティング		VGAボックス	?
	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ・エンタープライゼス	5800円	その他			?
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アドベンチャー	○		?
	セガテトリス(仮題)	セガ・エンタープライゼス	2800円	パズル	○		?
	ドラえもん(仮題)	セガトイズ	価格未定	シミュレーション			?
	ねっとdeテニス	カプコン	1980円	スポーツ	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト・キーボード ※DD専売	?
	HAPPY★LESSON ～ファーストレッスン～	データム・ポリスター	4800円	その他			?
	パワースマッシュ	セガ・エンタープライゼス	価格未定	スポーツ	○	アーケードスティック	?
	MSR - METROPOLIS STREET RACER - (仮題)	セガ・エンタープライゼス	価格未定	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	もっとプロ野球チームをつくろう!	セガ・エンタープライゼス	5800円	シミュレーション	○		?
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション			?
	L.O.L. ～Lack of Love～	アスキー	価格未定	RPG			?
	Ring Age	TAKUYO	価格未定	アクションRPG	○		?
	2000年10月発売予定						
12日	サイレントスコープ	コナミ	価格未定	シューティング			?
26日	ネオゴールデンログレス	サクセス	3800円	テーブル			?
	2000年11月発売予定						
上旬	トリコロールクライシス	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	価格未定	RPG			70
未定	ジェットコースタードリーム2	びんぼうソフト	5800円	シミュレーション	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	80
	2000年12月発売予定						
未定	ネッパチ2001@VPACHI	ダイコク電機	価格未定	テーブル	○		?
	ニーベルングの指輪	サクセス	6800円	アドベンチャー			80
	2000年冬発売予定						
	DARK ANGEL：ANNA'S QUEST	メトロスリーディー	価格未定	アクションRPG			?
	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	6800円	シミュレーション		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	15
	ビックリマン2000 仮名レオン斬帝の陰謀(仮題)	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクションRPG	○	VGAボックス	?
	燃えろ! ジャスティス学園	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック	?
	2000年発売予定						
	アニマスターパズル	久礼深雪事務所	価格未定	パズル			?
	ゴルフしようよ2000(仮題)	ソフトマックス	価格未定	スポーツ	○		?
	ジュリアン	フジコム	価格未定	アドベンチャー			?
	www.サッカー ～参加者募集!～	クリーンフライト	5800円	シミュレーション	○		?
	超時空要塞マクロス(仮題)	翔泳社	価格未定	アクション			?
	ナイトメア・クリーチャーズII(仮題)	コナミ	価格未定	アドベンチャー			?
	西風の狂想曲(ラプソディ)	ソフトマックス	価格未定	RPG			?
	PHANTASY STAR ONLINE	セガ・エンタープライゼス	価格未定	RPG	○	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	?
	BraveKnight(仮題)	パンサーソフトウェア	価格未定	シミュレーション			?
	MAGIC：The Gathering	セガ・エンタープライゼス	価格未定	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	METAL MAX WILD EYES	アスキー	価格未定	RPG			58
	Littledream	パンサーソフトウェア	価格未定	アクション			?
	2001年発売予定						
	SONIC ADVENTURE 2	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクション	○		?
	発売日未定						
	ARMADA(アーマダ)	メトロスリーディー	5800円	シューティング		VGAボックス	95
	ALEX ～Network Version～	メディアファクトリー	価格未定	シミュレーション	○		?
	SD飛龍の拳伝説EX	カルチャーブレーン	4800円	アクション		アーケードスティック	?
	Angel Present	NECインターチャネル	価格未定	アドベンチャー			?
	ガイアマスター	カプコン	価格未定	テーブル	○		?
	こみっくパーティー	アクアプラス	価格未定	シミュレーション			?
	紫炎龍2(仮題)	童	価格未定	シューティング			?
	ZIPドライブ(仮称)	セガ・エンタープライゼス	価格未定	周辺機器	—	—	—
	ジョジョの奇妙な冒険(リメイク版)	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	新格闘術 飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン	5800円	アクション		アーケードスティック	?
	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	価格未定	シミュレーションRPG			?
	ストリートファイターZERO3(リメイク版)	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	センチメンタルプレリュード(仮題)	NECインターチャネル	価格未定	その他			?
	セントポピーズ	ネクステック	価格未定	パズル			?
	Dark Eyes(仮題)	ネクステック	価格未定	RPG	○		?
	ダイナマイトロボ2000(仮題)	童	価格未定	アクション			?
	鄭問之三國誌(チェンウェンノサンゴクシ)	ゲームアーツ	価格未定	シミュレーション			?
	超鋼戦紀キカイオー(リメイク版)	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス ※DD専売	?
	10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7.～	メーカー未定	価格未定	シミュレーション	○		?
	Dreameye(ドリームアイ)	セガ・エンタープライゼス	価格未定	周辺機器	○	—	—
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定	シミュレーション			?
	バトルビースター	スタジオワンダーエフェクト	価格未定	シミュレーション		マイクデバイス	40
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～	ビングキッズ	価格未定	シミュレーション			?
	Baldur's Gate ―バルダーズ・ゲート―	セガ・エンタープライゼス	価格未定	RPG	○		?
	ハンドレッド・ソード	セガ・エンタープライゼス	価格未定	シミュレーション	○		?
	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5800円	テーブル	○		?
	ポップンミュージック4(仮題)	コナミ	価格未定	アクション		ポップンコントローラ	?
	発売検討中						
	OUTTRIGGER(アウトトリガー)(仮題)	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクション	○		35
	EIGHTEEN WHEELER(18ホイーラー)(仮題)	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクション	○		35

※発売スケジュール、ゲームの完成度は7月21日現在のものです。
※ネットワーク欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。
※"DD専売"タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの販売となります。(http://www.d-direct.ne.jp/)

カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦

開発状況 ? パーセント

発売予定日●今秋
発売元●セガ・エンタープライゼス

大人気アニメ、"カードキャプターさくら"がドリームキャストに登場します! アニメのファンはもちろん、すべての方が存分に楽しめる内容となっています。お楽しみに!
(パブリシティチーム おか)



deSPIRIA(デスピリア)

開発状況 90 パーセント

発売予定日●9月未定
発売元●アトラス

開発は絶好調で大詰めに向かっているので、ゾクゾクしながら9月の発売を待っててください。今後もさらにあやしい情報を出していくので、お見逃しのなきよう注意してください。 (広報 Ya!魔王)

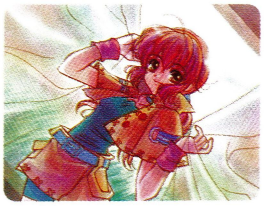


トリコロールクライシス

開発状況 70 パーセント

発売予定日●11月上旬
発売元●ビクター インタラクティブ ソフトウエア

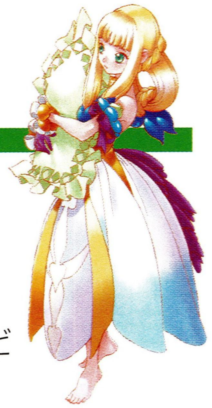
やっと発表できました! 夢に向かってがんばっている少女たちを描いた、温かいRPGです。現在開発状況は70パーセントくらい。まだまだ秘密が多いので、続報を期待しててネ。(マーケティング室 小林)



次号予告

next

ファミ通ドリームキャスト
9月15日号



次号もドリームキャスト最新情報を大紹介

ほかにも『エターナル アルカディア』など
ゲーム紹介も充実

もちろんネット情報、
海外情報などオリジナル企画満載！

ボリューム満点の9月15日号は、8月25日(金)発売！　定価550円

ファミ通DC関連のイベント情報

読者サポーターズ トークライブin大阪　参加者 募集!!

9月2日(土)午後12時ごろから、大阪市内でDCクリエーターなどを招いての本誌読者限定トークショウを行います。

参　加　方　法

応募は、ハガキに、参加したいイベント名・住所・氏名・性別・年齢・電話番号・FAX番号・Eメールアドレス・サポーターズ会員ナンバー（会員の場合）・好きなゲームジャンル・嫌いなゲームジャンル・編集部へのコメントをハガキに明記のうえ応募してください。締切は、8月22日必着です。同日の18時まで、読者サポーターズ専用ホームページ（http://www.f-dc.com/）、電子メール（info@f-dc.com）及び読者用FAX 03·5433·7877でも応募を受け付けております。参加は無料、応募者多数の場合は抽選のうえ、当選した方にのみハガキで御連絡いたします（抽選はサポーターズ会員を優先しております）。会員でない方もドンドン応募してください。イベントの日時場所、内容等は変更される場合があります。ご了承ください。各イベントの詳細や、新規イベントの緊急告知等は上記ホームページで決定次第掲載していきます。皆様の参加をお待ちしています。

編　集　後　記

●海外版『パワースマッシュ』が編集部に来た。サッカー好きのおほむらとアンディ·ガルシア似のえんどうと対戦中。（池村）

●月食を観賞。消え始めから完全に出るまで約6時間。あんなに長い時間月を眺めたのって人生で初めて。（ヒゲ太）

●あいかわらずモーニング娘。に大ハマリ中。いかんこのままでは、9月に発売予定の『モーニング娘。ドンジャラ』を買ってしまいそうだ。CDは買う気ないのにね。（おほむら）

●ファミ通DC EXPRESSで紹介した、テレビゲーム展を取材した。「ゲームって何だろう？」とか思いつつも、ゲーム雑誌のありかたも改めて考えさせられてしまった。（古屋）

●ジャイアンツが調子いい。G党の私としてはうれしいはずなのだが、なぜか今年は素直に喜べないところが……。清原の復活は涙が出るほどうれしかったけどね。（こだまっち）

●眠りたい……でも、『トゥーム4』と『グランディアⅡ』の誘惑に勝てない～。あ、今年も行くぜ！　Mexico!!（もんち）

●アントラーズ大好きっ子の忍増さんに誘われて久しぶりに国立へ。初めてのサポーター席での応援、貴重な経験をいろいろさせてもらいました。本山カッコよかったっス。（え）

●最近麻雀が流行っています～。校了明けの麻雀が楽しくてしょうがありません。でも、最近は負けが続いてこまっています……はやく点数計算のしかた覚えなきゃ！（にっしー）

●夏休みは実家（横須賀、海まで1分）に帰って、海水浴でもしよっかなぁ。遊泳禁止なんですけどね。（加藤）

●ちーとこのごろ忙しすぎ。自業自得なところもあるけど、合併号となるこの機会にたっぷり休養をとる予定。（田村）

●いやー、ネタがないなぁ。ま、じっさい仕事しかしてないしな。この号が出ているころは、夏休み！　南の島にでも行きますか！　もちろんオープンカー借りて（ノリック）

●おかしいなあ。私の予定ではゴールデンウイークに500万、お盆までに1000万の予定だったのだが……。去年株に気づいていればそれも可能だったけどなあ。SIN（オカルト荒沢）

●ソニー製のPalmが発表！　Winのノート機も欲しいし、PowerMac G4 Cubeも欲しいし、いま使っているPowerBook2400もG3にアップグレードしたいし……。（ムネタツ）

●近々発売になる『マッドマックス』のアクションフィギアがちょっと気になる。う～ん、ジャイロキャプテン！（井上）

●夏休みは京都に行きます。とまわりの人に言ったら皆がオススメの場所を教えてくれた。感謝☆（あさごろう）

●某9にて。初めの街で迷子、そのまま成人。（ちるぞう）

●ビールだいすき星人です。夏休みは青島に行って青島ビールの中で泳いできます。請給我一杯啤酒！請給我一杯啤酒！（練習中すけお）

●今回はいろいろありすぎて、目を回しています。よいことも悪いこともすべて巡り合わせなのでしょうか？（コブラ）

●夏ですねー。かき氷の季節です。私はいちごか宇治金時。みなさんは?（夏休みは入院で過ごすことになったNORIKO）

●夏は暑くて大嫌い。冬は寒くて体に悪い。春は大好きなはずだが花粉症で行動不可能。秋はとても短い。今年の夏は『グランディアⅡ』や『大戦略』でじっくりと室内で、というわけにいくかしら(笑)。無理かな。（本誌編集長：相沢浩仁）

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通DC編集部「○○○」係

CALENDAR&SCHEDULE
カレンダー＆スケジュール

JULY	28 FRI	ファミ通DC 8月11·25日合併号発売
	29 SAT	
	30 SUN	
	31 MON	
AUGUST	1 TUE	
	2 WED	
	3 THU	F355 Challenge グランディアⅡ ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編
	4 FRI	
	5 SAT	
	6 SUN	
	7 MON	
	8 TUE	
	9 WED	
	10 THU	COOL COOL TOON ジャイアントグラム2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～ シーマン～禁断のペット～〈2001年対応版〉 SPAWN ～In The Demon's Hand～ ドグウ戦紀－覇王－ ハローキティのワクワククッキーズ Dee Dee PLANET プロ野球チームであそぼうネット！ ヴァンパイア クロニクル for Matching Service（DD専売）
	11 FRI	
	12 SAT	
	13 SUN	
	14 MON	
	15 TUE	
	16 WED	
	17 THU	
	18 FRI	
	19 SAT	
	20 SUN	
	21 MON	
	22 TUE	
	23 WED	
	24 THU	Prismaticallization ルーンキャスター ルーンジェイド
	25 FRI	ファミ通DC 9月15日号発売

STAFF ON FAMITSU DC



発行人　浜村弘一
編集人　松本秀寿
編集長　相沢浩仁
アートディレクター　助川ミツ子
編集委員　北根紀子／川口洋司
編集スタッフ　小林利治／荒沢伸二／児玉守／田村雅／阿部加奈子／遠藤栄昭／松井宗達／大村和義／鈴木規康／片井美樹雄／西村俊行／佐藤稔／古屋陽一／加藤政樹／池村慎一
制作スタッフ　日花隆／井上圭司／大山朝子
フォトグラフ　St.Atom／上原勇／齋藤義典
進行　河合昇／藤田昇／山本一正
編集協力　石井ぜんじ／加藤久人／志田英邦／田川ラメ夫／佐々木裕子／善之字元帥／忍者増田／戸塚伎一／杉林充章／田中一行／増田美帆／貴山北代／佐藤大作／籠谷クリストフ／藤田芳典／キャサ夫／田渕健康／氏家雅紀／ちゃっきー／小池麻里子／伊達平／東海林克巳／山口康弘
制作協力　今村奈緒美／井沢俊二／落合進／風間新吾／小関敏博／Kプラスアートワークス（小林博明／山内大介）／小林えみこ／さいとうりか／斉藤かよこ／ジオグラフィカ（木村明咲子）／フリーウェイ（斎藤弘明／須田亜矢子／小牧智弘／松島秀樹／森理絵／大橋純子）／佐和健治／松島浩一郎／ゆずりはさとし／ウィッチプロジェクト／キンダイ／青山範子
広告営業　増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業　酒井朋喜／堂前秀隆
制作購買　永友勝明
海外特派員　みちよ·パティロ

本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時のあいだに、☎03·5433·7855まで。



Gpara.com
ジーパラドットコム
予約期間は7月31日まで。
さあ、今すぐアクセス！
くわしくはホームページまで
©2000 GAME ARTS イラスト/かのえゆうし
ELENA
GRANDIA
グランディア
II
8.3.ON SALE
※発売日、価格、仕様に関しては予告なく変更する場合があります。
※"SEGA"及び"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
※グランディアIIは(株)ゲームアーツの商品です。
つなぐ、買える、ジーパラ。
あらゆる機種のゲームが買える、
インターネットでゲームが買える。
iモードでもゲームが買える。
〒153-0064 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F ジーパラドットコム株式会社 TEL.03-5740-7958(お客様窓口/月～金10:00～17:00) お問い合わせ：info@gpara.com



今、ジーパラドットコムで
グランディアIIを予約すると
初回限定
CDブック
付きが
買える！
※予定数を越えしだい終了とさせていただきます。
Dreamcast
MILLENIA
初回限定版（CDブック付）
7,800円（税別）
GRANDIA II
SPECIAL PACKAGE
http://www.gpara.com
ポケットジーパラ
NTTドコモ公式サイトとして
iモードサービス“ポケットジーパラ”発・信・中!!
メニューリスト…▶エンターテイメント…▶ゲーム…▶ポケットジーパラ
※通信料は別途かかります



SEGA Official FAMITSU Dreamcast 11-25.AUGUST 2000
ファミ通DC
平成12年8月25日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀寿
発行 株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 TEL03・5736・7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03・5433・7850(営業局)
定価550円 本体524円

T1126474080559
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©Enterbrain 2000 雑誌26474-8/25